
动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
73
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元狂热
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『媚月』
4GB DVD光盘
『舰队收藏』动画PV
『赤斩少女』OP2 MV
『PSYCHO-PASS 2』ED MV
『LoveLive！』动画2期特典CD合集
Cabbit作品音乐合集
『刀剑神域2』角色歌曲集
『玻璃之唇』角色歌曲集
『白箱』OP+ED单曲
霜月遥专辑『なないろスコア』
灰烬之棺
我的妹妹就是这么可爱！
专访半次元人气coser 雪雪
新米提督的入渠指南
『舰队收藏』五大镇守府圣地巡礼
最近，伟人的样子有点怪？
丰聪耳神子、物部布都、苏我屠自古之一设随谈与考据
『公主恋人』、『少女骑士物语』之人气画师
天赐"圣水"与神授"乳香"的こもりけい（下）
EVA展第二次冲击
新世纪福音战士中国大展2.0先行报告
从『翠之海』到『箱庭逻辑』
Cabbit 与美与残酷的箱庭物语
明明是各具特色的主角级，怎么能分辨不出！
『舰队收藏』驱逐舰之"吹雪"型、"绫波"型篇
业界的轮廓 背后的辛酸 动画制作群像剧
从『白箱』窥探动画制作的幕后真实
3
天朝TCG重量级新作
魔卡领域限定卡SP-03
稀缺魔法师
1
『LoveLive！』
彩印日本纸装饰胶带
享受LoveLive周边尽情DIY
2
魔更高质量更加还原 第四弹16张
人气舰娘图鉴卡补充包
4
中国原创同人海报x2
『Aldnoah.Zero』海报x1
『甘城辉煌乐园救世主』海报x1
5
天津风全身纸模



5DVD收录海量音乐资源
加送精美赠品
《二次元音乐》12月底上市

GUST游戏音乐特辑

『夏莉的工作室』音乐点评

『静籁之空』与『静籁永恒』音乐赏析与考察

始于『ANGEL BEATS！』的正能量

元气满满的动感歌姬 LiSA

『心理测量者』、『图书馆战争』、『铁腕巴蒂』

走在潮流前端的作曲人——菅野佑悟

动画、游戏、VOCALOID、东方、原创同人统统不能

2014年ACG音乐总集篇

商业部门：动画游戏新曲CD总决算、优秀OST鉴赏

NICO部门：VOCALOID、唱见歌曲总选

同人部门：全年东方新碟精选、M3-34吐血推荐

《二次元画刊》
全新回归 12月上市

C86 精选全彩同人志赏析

双马尾救世界！远坂凛は俺の嫁

西屋太志：京阿尼作画阵的中流砥柱

“请问您今天要来点兔子”的人设赏析吗？

如何画出个性的东方角色：自机组・灵梦 & 魔理沙、咲夜篇

甘城辉煌乐园救世主：30元随便玩的大杀必死祭？

Cross Ange：正统王女复仇记，只是穿太少

月刊少女野崎君：一本男女通吃，老少咸宜的月刊

冬令新番大滋补，萝卜要配美少女

——近期热门机器人动画女主角盘点

1+1= ∞——QP:flapper 的萌哲学

全年龄纯爱风：春夏冬ゆう

ケロ Q 的萌绘师制造工厂——笼目 &karory

よし☆ヲ（魔弹之王与战姬）

なまにく ATK（棺姬嘉依卡）

BUNBUN（结城友奈是勇者）



二次元狂热

2014 年 / 73



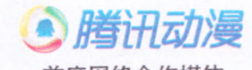
本期封面作者：曾我诚
本期封底作者：超铃音

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、塔里、小野喵子、女王大人
特约校对：断弦
发行总监：美子

官方博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com
出版日期： 每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价： 25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

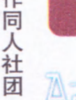
欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



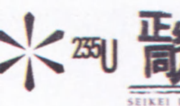


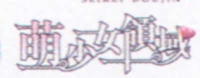
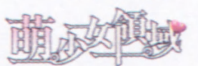
首席网络合作媒体

合作同人社团





光盘目录

【视频欣赏】
nico 月月报
『舰队收藏』动画 PV
『赤斩少女』OP2 MV
『PSYCHO-PASS 2』ED MV

【音乐欣赏】
I've GIRL's COMPILATION EVIDENCE NINE
『LoveLive！』动画 2 期特典 CD 合集
Cabbit 作品音乐合集
『刀剑神域 2』角色歌曲集
『玻璃之唇』角色歌曲集
『白箱』OP+ED 单曲
霜月遥专辑『なないろスコア』

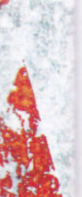
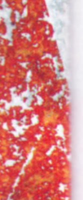
【同人宣传】
灰烬之棺



安卓客户端


苹果客户端

Contents 2014










河蟹子の相谈室

jediliao@gmail.com

2. 登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言

◀图 KD

手游在编辑部的蔓延速度已经没有人能阻止了，新美编塔里换手机之后立刻被手游狂人盯上，不得安利各种游戏。河蟹子由于上班路途遥远，路上玩点手游消磨时间还是不错的，于是河蟹子最近也想找点东西入坑。在这里干脆问问各位平时有玩什么手游吗？有没有感兴趣的游戏推荐一下？LL 邪教暂时咱们这里够多了，暂时不用啦~

另外，鉴于某会议期间咱们一天都没放假，一直忙成那啥，特别是负责网店的童鞋们因为忙双 11 特别辛苦，强烈要求以后我们玩手游爆好卡！！



73 期封面作者：和茶（出自『K' s LOVE』 正经同人出品）

73 期封底作者：Sa（出自『太太我喜欢你啊』 隙间核弹 + 洗熊公社出品）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

黄宇峰 男 常熟

果然又是很精彩的一期，虽说看这本杂志才 3 个月，但已经完全喜欢上了这本杂志了，每次微博一更新就缠着书店老板问何时到，希望『二次元狂热』能越变越好，最后吐槽一句，每期的纸模都好难做啊

：不光有老读者，还有新读者的支持和加入，让河蟹子倍感欣慰。在纸媒体越来越不受重视的时代，我们仍然希望能够坚守这一片阵地，再次感谢各位的支持！

施法摸人妻 男 北京

前两天竟然和基友在关于巨乳贫乳的喜欢问题上吵得不可开交，最后连物种淘汰说、胸部对大小精神健康的影响什么的都扯出来了……不过最后我们还是发现其实无论贫巨，我们对 ACG 角色的爱是一样的，只要怀着一颗包容的心，贫乳党和巨乳党是可以共存的。愿贫乳与巨乳荣光同在！

：最近听的最多的几句话就有“你胸小不要说话”“你胸大你来说”……看来大家对胸部的怨念将会是一个永恒的话题了。河蟹子觉得，不论是足球还是洗衣板，文明看球，礼貌赏板，大小高低，各取所需。愿欧派与正义同在！

等待审核中 男 成都

一直追看的漫画完结了，看到结局时却既欣慰又失落。几年来一直期待着能看到结局同时也害怕它完结，一想到陪伴自己多时的故事里要结束了就会感到有些不舍了。我虽然不追火影，但喜欢火影的人相信看到最终话时也有这个感觉吧。感谢陪我度过青春时光的二次元。

刘鸿飞 男 北京

11 月月初火影完结，不知道说什么好。初中的时候在表哥家看火影动画被吸引，不过追看漫画到赤砂之蝎的段落后兴趣逐渐下降了。后期实力飙升太快，各种眼睛忍者段落外带秽土鞭尸、嘴遁无双 =-= 我感觉爱不太够。不过一晃 10 多年过去，火影已然完结，海贼这才一半的节奏，我也是跪了，果断去看明哥被揍吧 -0-

：河蟹子听到火影完结的时候倒是舒了一口气，不过对于有其陪伴着从少年走向成年的很多读者来说，有价值的不光是漫画精彩的故事，还有与这部作品一同长大所留下的人生回忆吧。总会有那么几部漫画、动画或游戏自己有着格外深刻的意义，想起来时，记得拿出来再翻一遍吧。

张敏 男 浙江

在这期的 2DM 的周边资讯上看见了“美少女战士卫生巾套装”真是吓了我一跳，are you kidding me？竟然可以有这种周边，不觉得很奇怪吗？

：咦，很奇怪吗？我们可爱的男孩子们看到这么可爱的商品不会心动吗？嘛，自己不需要也可以推荐给女朋友嘛。不过首先……

sunto_vor 未知世界 男 北京

难得双十一放假在家，没有女朋友的我只能蹲守淘宝收货 TvT 明明已经决定退出三买神教了，看到各种跳楼半价还是没忍住。可是在二次元狂热的官方店里买了不少周边呢，河蟹子快夸咱。

：难得帝都有 APEC 蓝天还提议放假，编辑部的各位却只能加班为淘宝店发货，河蟹子已经感受到大家的怨气了。另外，双十一后二次元狂热网店大翻新喽，2DM 出品的杂志和周边全面上架，欢迎大家随时来逛逛~

[微博选登]

Wis 水墨：@二次元狂热官方微博 今天第一次买二次元狂热呢。不玩舰娘表示看了度娘的介绍就有种【我没有电脑我自豪】【人物背景多到记不住】这样忧伤的感觉。lovelive 的日历感觉好棒然后翻翻翻看见泳装就不敢拿出来放在家里【家有母上大人】

学渣没有未来：入坑半年的非洲提督，在收集了不少 @二次元狂热官方微博 的舰娘周边后终于有机会去欧洲了。这一定不是玄学！



咱是美鱼亲：我也不知道这么做对不对







CCCF 现场采访——网络作家林海听涛、猫腻、乱



在CICF当天，腾讯文学网络小说作者林海听涛、猫腻、乱IN亲自来到现场，接受一众媒体的采访猫腻老师觉得写商业小说这个有点猫腻所以一直使用这个笔名，认为商业小说最重要的不是灵感，而是技术、技巧，技巧是可以训练的，对别的娱乐形式也要有所了解。

乱老师觉得起笔名也是一个比较头疼的问题，头脑比较乱，以乱攻乱，以毒攻毒，就用了"乱"字，游戏和小说都是他喜欢的东西，这两者结合的话会有很好的效果，这是写小说的初衷

林海听涛老师则表示其实笔名来自自己真实姓名，因为高中的语文试卷上林海听涛这个词而搬用过来。对刚起步的网络新人建议不要马上进入全职或者专职进入这个行业，如果是工作者建议最好是兼职写，很可能要写到一百万字才能发现有没有收获。


官方微博:@白骑士网络科技
illustrator:Ask
魔卡领域
LAND OF CAROMAG
国内外精英画师阵容:
cherrypin/EIGHTSTUDIO/Mirurai/nineo/あさひろ/のちたしん/
カイテー/シエラ/八幡/駄犬/藤原/柾見ちえ/麻先みち
×澈/47君/Achyue/AiTuoKu/AO/Ask/AU/bee三倍恵/cotta/Danom狼/Demise/
DR.W/Ego/ErkeLee/esgip/JesdseT/Joker/Mama/KAN/KOXO/KSHABILLYA☆/
leclle/Lino/Lunars/madyy/Makail/Maple/Marn/mian/monogo/mzt/Nias/NiceSun/
nine/Rain/Lan/RAN/REBILLIONLX/REI/rekiya/RFF/saber_01/saberiii/Saru/seal/
Skade/tecoyuke/Xerez/zero_alice/阿八/阿彪/阿粒/曾尧诚/橙香酒/吃云猫/大夫/饭糕/贺崽/
鹤背/花花/觉醒/岚缘(ANDY H)/狸知/流月/玛丽莱莱/名雄太/木木木木君/破坏妄想/
青冥童子/清衣/督战のNEKO/三川/无鱼/汐零/苡言/小鬼菌/小钟/小林原/小枪/小友/椰子/
一条犬子/音符/隐形人/于阗/愚子citemer/原子Dan/月见/知更鸟/左脚生痛/佐又

宅收藏

『冰雪奇缘』Elsa 超萌黏土

出品：Good Smile Company　价格：3889 日元

『冰雪奇缘』在日本上映后反响惊人，几乎人人都知道了 Anna 和 Elsa 的名字，大街小巷和卡拉 ok 都唱着剧中的插曲，就连 2014 年十大流行词语里面都出现了“Let it go”。奸笑社出品的这款穿着冰雪礼服的 Elsa 黏土实在是激萌，而且具有透明感的服装和手上的冰晶突出了冰雪女王的气质。除通常表情外附带“Let it go”版的“歌唱颜”，配件还有头部和手部可动的雪宝，黏土台座也是以冰雪城堡的地面花纹来设计的。明年 5 月发售，现在接受预定。








轻装版“武藏”“武藏改”手办

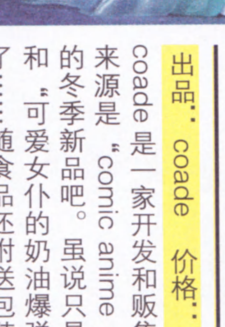
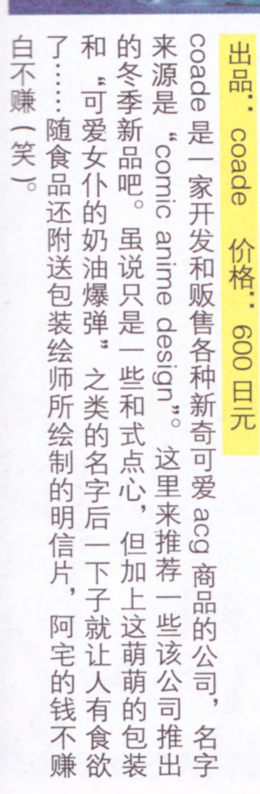
出品：Good Smile Company　价格：10926 日元

有着重型战舰的英勇和强气女性魅力的武藏，在除去了舰装后以轻装版 1/8 手办登场。武藏大姐的魔鬼身材得到了完美还原，爆炸级的胸部也象征着顶级的火力，另外头上的两根长辫也是武藏身上特别值得注意的萌点。改型与原型只有颜色上的区别，但深色的装束让武藏更增添了一份成熟感。预定明年 6 月发售，因为是轻装 ver. 价格也不算便宜。

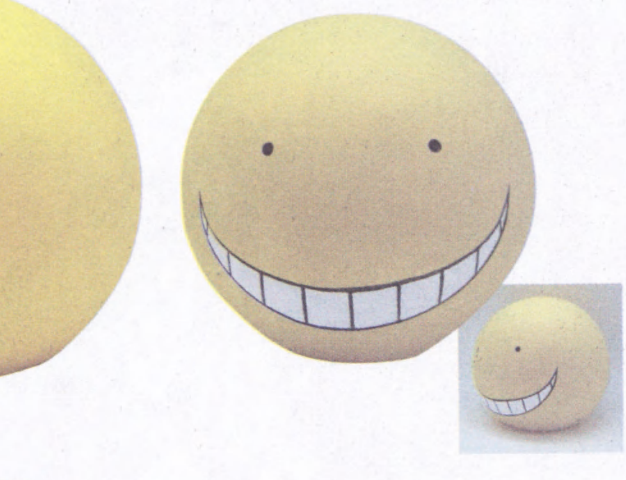
coade 冬季新食品

出品：coade　价格：600 日元

coade 是一家开发和贩售各种新奇可爱 acg 商品的公司，名字来源是“comic anime design”。这里来推荐一些该公司推出的冬季新品吧。虽说只是一些和式点心，但加上这萌萌的包装和“可爱女仆的奶油爆弹”之类的名字后一下子就让人有食欲了……随食品还附送包装绘师所绘制的明信片，阿宅的钱不赚白不赚（笑）。



Cosplay 神器杀老师面具

出品：ensky　价格：3500 日元

少年 Jump 上的大人气作品『暗杀教室』的 TV 动画终于要在冬季番中登场了，可喜可贺。想必播出后杀老师的 Cos 热潮不可避，这个圆圆的杀老师面具可以满足 Coser 们的需要。头套为橡胶制，有弹性的手感正符合杀老师的体质，只是可惜不能变色……▲

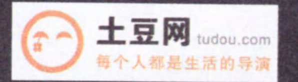
■责编/稗田阿吃 ■美编/塔里

寄生兽

『寄生兽』是由漫画家岩明均1990-95年于『月刊Afternoon』上连载的漫画作品。故事讲述了男主泉新一的右手被来自外星的寄生兽寄生之后，与各种占领人类身体的寄生兽战斗的故事。真人剧场版已于去年上映，动画版完结之后明年将迎来真人剧场版第二部。『寄生兽』的故事充满恐怖与血腥场面，同时寄生在男主右手上的米奇又经常质疑何为人类、人类为何会统治地球这样引发哲学的思考，就连动画每一话的标题都引自文学名著。暴力与哲理并存，右手又是平野绫，本季话题作之一。

Staff:
原作：岩明均
监督：清水健一
脚本：米村正二
藤田伸三
音乐：Ken Arai
动画制作：Madhouse

Cast:
米奇：平野绫
泉新一：岛崎信长
村野里美：花泽香菜



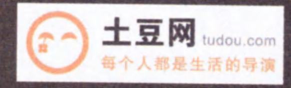


高达：G之复兴

作为高达35周年发表的作品，『高达：G之复兴』由富野光头亲自负责原作、监督、脚本与分镜。G的时间线在宇宙世纪UC终结后的新历史Regild Century（RC）展开，标题中的G并非高达而是GROUND之意，富野大光头也在访谈中反复提及这次想要做一部有高达却又不像高达的作品。作为35周年纪念作品，『G之复兴』充满了复古的味道，不仅是画风复古在RC时代中为了防止战争，UC时代的各种技术也已经被摒弃，关于技术的思考也在本作中得以体现。这样一部既复古又创新，是高达却又不像高达的作品，在半年番的长度里能讲述一个怎样的故事实在是让人期待。

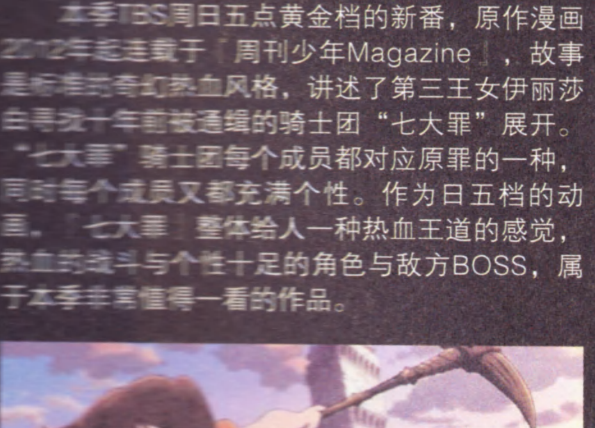
Staff:
原作：富野由悠季
监督：富野由悠季
脚本：富野由悠季
分镜：京田知己
富野由悠季
人设：吉田健一
动画制作：SUNRISE

Cast:
贝鲁利·塞纳姆：石井マーク
艾达·雷汉顿：嶋村侑
拉拉伊亚·曼迪：福井裕佳梨
鲁因·李：佐藤拓也
克里姆·尼克：逢坂良太
诺雷朵·纳格：寿美菜子





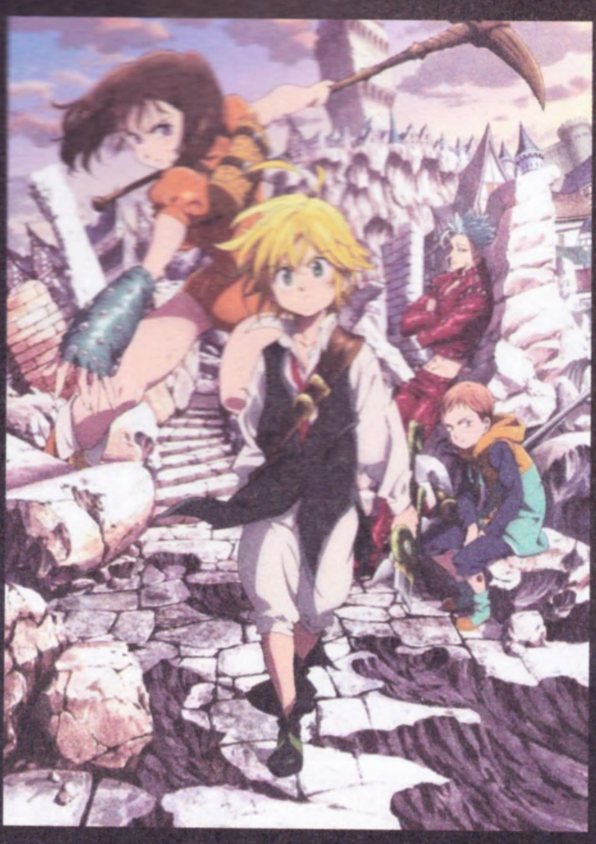
七大罪


本季TBS周日五点黄金档的新番，原作漫画2012年起连载于『周刊少年Magazine』，故事是标准的奇幻热血风格，讲述了第三王女伊丽莎白寻找十年前被通缉的骑士团“七大罪”展开。“七大罪”骑士团每个成员都对应原罪的一种，同时每个成员又都充满个性。作为日五档的动画，『七大罪』整体给人一种热血王道的感觉，热血的战斗与个性十足的角色与敌方BOSS，属于本季非常值得一看的作品。

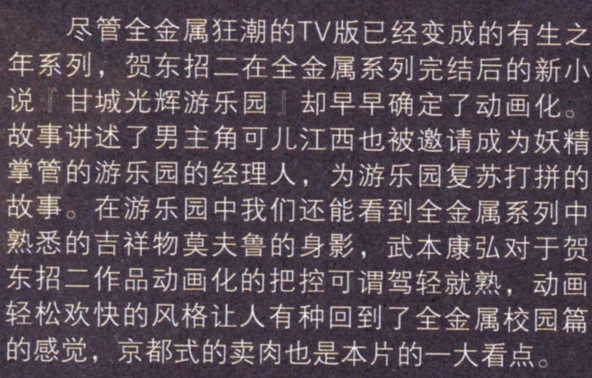
Staff:
原作：铃木央
监督：冈村天斋
音乐：泽野弘之
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
梅利奥达斯：梶裕贵
伊丽莎白：雨宫天
霍克：久野美咲
黛安：悠木碧





甘城光辉游乐园


尽管全金属狂潮的TV版已经变成的有生之年系列，贺东招二在全金属系列完结后的新小说『甘城光辉游乐园』却早早确定了动画化。故事讲述了男主角可儿江西也被邀请成为妖精掌管的游乐园的经理人，为游乐园复苏打拼的故事。在游乐园中我们还能看到全金属系列中熟悉的吉祥物莫夫鲁的身影，武本康弘对于贺东招二作品动画化的把控可谓驾轻就熟，动画轻松欢快的风格让人有种回到了全金属校园篇的感觉，京都式的卖肉也是本片的一大看点。

Staff:
原作：贺东招二
监督：武本康弘
脚本：武本康弘等
人物设定：门胁未来
动画制作：京都动画

Cast:
可儿江西也：内山昂辉
千斗五十铃：加隈亚衣
拉媞珐·芙尔兰札：藤井幸代
莫夫鲁：川澄绫子



结城友奈是勇者

本季的一部原创动画作品，看到原案是『斩赤红之瞳』的虐妹狂人タカヒロ以及魔法少女小圆般的风格总让人对剧情的黑化程度有所期待。Studio五组出品的魔法少女，从变身场景到华丽的战斗都极具观赏性，尤其是“绽放”之后的变身形态绚烂至极。声优方面三森玲子的加入在宅男间兴起了一圈控轮椅女神的风潮。那么问题来了：掉头技术哪家强?



Staff:
监督：岸诚二
脚本：タカヒロ
岸诚二
系列构成：上江洲诚
总制片：丸山博雄
动画制作：Studio五组

Cast:
结成友奈：照井春佳
犬吠埼风：内山夕实
犬吠埼树：黑泽朋世
东乡美森：三森玲子
三好夏凛：长妻树里



四月是你的谎言

作为noitaminA迎来第十个年头的作品，『四月是你的谎言』颇有『蜂蜜与四叶草』和『交响情人梦』结合体的感觉。原作就是颇具文艺气息的恋爱作品，在A-1的改编下奏响一出优雅又不失张扬的交响乐。放弃钢琴的男主有马公生，元气系的青梅竹马泽部椿，体育见长的帅哥渡亮太以及小提琴手宫园薰，四角恋的纠结情感与穿插其中的古典乐选拔赛，当情感与音乐交织在一起，如同演奏会上键盘与小提琴奏出音符的碰撞让人如痴如醉。



Staff:
原作：新川直司
监督：石黑恭平
脚本：吉冈孝夫
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
有马公生：花江夏树
宫园薰：种田梨沙
泽部椿：佐仓绫音
渡亮太：逢坂良太



天体的秩序

曾创作过『Kanon』的脚本家久弥直树在『Sola』之后时隔多年的又一部原创动画，动画人物原案QP:flapper早年出身于Leaf同时也是本季『临时女友』的人物原案。故事围绕着雾弥湖的上空中出现的谜样圆盘展开，多年后回到小镇的女主乃乃香与诺艾尔再次相遇，与儿时的众人共同留下无法忘却的回忆。『天体的秩序』中可以看到很多『Kanon』的既视感，温馨治愈奇迹这些要素都能在『天体的秩序』中找到。



Staff:
原案、脚本：久弥直树
监督、分镜、演出：迫井政行
人物原案：QP:flapper
动画制作：Studio 3Hz

Cast:
诺艾尔：水濑祈
古宫乃乃香：夏川椎菜
水坂柚季：丰崎爱生
椎原小春：佳村遥
户川汐音：小松未可子



我，要成为双马尾

水泽梦同名原作轻小说改编的动画，故事讲述了钟爱少女发型“双马尾”的高中1年级男子学生观束总二变身为双马尾的幼女战士“红尾战士”，与“蓝尾战士”“黄尾战士”等一起守卫地球和平的发型控战队的故事。从故事设定一看就知道是那种脑洞很大神经病类型的动画，动画版充满羞耻play每一话都是满满的吐槽点。作为本季难得的轻改搞笑动画，非常适合双马尾控和各路绅士享用。▲



Staff:
原作：水泽梦
监督：神户洋行
人物原案：春日步
动画制作：Production IMS

Cast:
观束总二：岛崎信长
津边爱香：相坂优歌
红马尾：上坂堇





前一段时间小风与国玉一同去日本，再次被日本的萌文化所折服。电车与电视上经常能看到不少手游的广告，在日本的通勤电车上玩手游的玩家已经有逐渐超过掌机的趋势，真是让人感慨时代变化得好快。感慨过后还是来看下这期『手游侵略者』介绍的游戏，iOS 玩家可以通过官网移步到日区 App Store 进行下载，安卓玩家可以使用光盘中附赠的安装文件进行安装。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

女神出任务

游戏原名： メガミエンゲイジ! クエスト 美少女 x 王道 RPG
游戏平台： iOS/Android
游戏类型： 卡牌 RPG
收费模式： 基本游玩免费道具收费
发行厂商： G-MODE Corporation
官网下载： http://megamiquest.com/

MOBILEGAME


ios


android





别看『女神出任务』这个中文名称让人感觉像一个山寨游戏，这可是一部有着 120 部以上黄油作品授权的卡牌游戏，诸如大家熟悉的 Key、5pb.、feng、方糖社、AB2、Frontwing 等游戏厂商总计 500 名以上的人气女主角都可以在游戏中通过抽卡获得。听起来是不是一个很大的坑，还好有各个厂商的专属卡池，小风已经凑出一整队的H上脸了……

游戏的玩法是那种很基本的拼数值的卡牌游戏，每一回合开始前玩家可以看到自己的哪几张卡牌受到伤害，在开始回合前通过拖拽改变卡牌的位置从而承担最少的伤害。由于卡牌有着属性相克以及进攻型、防守型、平衡性各种 type 的存在，虽然看着玩法很简单，但实际上每一回合前根据属性相克选择最适合承担伤害的卡牌，以及回合开始后如何通过切换攻击敌方角色使得属性伤害最大化，也是十分有操作和计算技巧的。在战斗中每到达一定的回合数卡牌都能发动各自的技能，而且技能在回合开始后无论什么时间都能发动，技能发动的时机也很有讲究。除了技能之外游戏中还存在着 fever 的设定，战斗中当 fever 槽攒满后即可点击 fever 按钮在下一回合发动 fever 攻击。fever 攻击不但能让已经战斗不能的角色复活，在 fever time 的限定时间中玩家要根据系统提示连续对卡牌进行拖拽排序，combo 数越高获得的攻击力与恢复 HP 的加成也越高。

除了基本的任务模式外还有名为武斗场的模式，说白了就是玩家的排名系统。在武斗场





中玩家仅可选择出战的卡组，战斗过程全部自动完成，所以最主要还是看谁氪得多抽到的卡牌更加好……在战斗部分以外游戏的交友部分也设计得很有意思，每种属性的卡牌都可以装备同属性的攻击与守备装备，由于一名玩家只能建造一种属性的武器屋 / 防具屋而且出售的装备等级还随着玩家的等级提升，玩家在申请好友时还要在意对方建造的装备屋的属性。

介绍了那么多『女神出任务』的系统，其实游戏最吸引人的还是海量的黄油角色授权，游戏时不时会出一些厂商的活动限定卡牌，比如小风就为了刷出一张本命神尾观铃的卡刷刷刷了一个星期，还好活动限定任务掉率还算不错，就算打最低等级的也是有一定的掉率。但由于游戏的升级进化系统把一张五星的卡从一星练到五星是一件十分漫长而又痛苦的事情，因为只有满级之后才能用进化素材进行进化。1 星满级 10 级，2 星 25 级，3 星 40 级……反正『女神出任务』这个游戏再出新玩法之前对于小风来说就是一个 Gal 女主大图鉴，每天上下班路上等车的时候无聊刷上两盘还是不错的。

初音未來GRAPHY COLLECTION 谜之音乐彗星

游戏原名： 初音ミクぐらふぃコレクション なぞの音楽すい星

游戏平台： iOS

游戏类型： 卡牌 RPG

收费模式： 基本游玩免费道具收费

发行厂商：

Crypton Future Media, Inc.　Apps

官网下载：

http://www.crypton.co.jp/mikucolle_app/index_pc.php

MOBILEGAME


ios


android





初音未来系列又出手游了，（为什么我要说又呢？）游戏类型自然又是最容易骗玩家氪金的卡牌与 RPG 的组合，游戏的玩法基本上是走地图 + 卡牌战斗的形式，每一关任务的故事均取自初音的经典歌曲。在地图上玩家点击箭头进行移动，地图上有各种奖励与陷阱等待玩家触发，一旦玩家遇到敌人后就会进入战斗模式。

『迷之音乐彗星』的战斗模式是音乐小游戏与卡牌的结合，在屏幕正中间有一排圆圈，彗星围绕着圆圈旋转。玩家需要在彗星经过圆圈正上方时点击下方的卡牌才能发挥出卡牌最大的攻击力，实际操作起来感觉判定还是挺奇怪的……作为一款 fans 向游戏，『音乐彗星』最大的乐趣在于通过战斗收集到的素材能够使初音换装，喜欢欣赏百变初音的玩家值得一试。



进军破坏

游戏原名： しんぐんデストロ～イ!

游戏平台： iOS

游戏类型： 坦克卡牌 RPG

收费模式： 基本游玩免费道具收费

发行厂商：

BANDAI NAMCO Games Inc.

官网下载：

https://itunes.apple.com/jp/app/shingundesutoro-i!-girls-tank/id808045572?mt=8&ign-mpt=uo%3D4

MOBILEGAME


ios



在截稿前听说了『少女与战车』也要手游化的消息，在『少女与战车』的手游出来之前喜欢坦克的军宅可以尝试下这款『进军破坏』。『进军破坏』最大的卖点在于美少女与坦克之间的组合，游戏的大致剧情就是一群少女开着坦克去打侵略地球的外星生物。游戏的音乐时而是『菠菜进行曲』，时而类似奥特曼打怪兽的特摄音乐，总之十分欢脱。



『进军破坏』的角色卡面在小风最近玩的许多手游中显得十分优秀充满萌点，每个角色的性格设定十分详尽并且还有各自喜欢的坦克设定。当然坦克是要单独抽卡的，而且坦克的属性和等级也是和角色分离需要单独升级。游戏的战斗系统类似于 PS2 上的名作『维纳斯与布雷斯』，玩家在开战前设置 4*3 的队列战斗中每一回合仅可选择进攻或前后排切换队列，前后排不同的队列有着不同的加成效果，玩过这类系统的玩家应该知道这样的系统易上手难精通，还好主线任务不是很难，前期送的抽卡水晶也不少。如果你是又喜欢少女又喜欢坦克的军宅的话，可以先来来体验一下组建一只少女部队开坦克打怪兽的快感和脱线感。▲





INFO

游戏名：夏の色ノスタルジア
中文暂译：夏色乡愁
公司：MOONSTONE
原画：やまかぜ嵐
剧本：吴
歌手：霜月はるか
发售日：2015年1月30日

夏日与乡间的恋曲
MOONSTONE新作『夏色乡愁』

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

Story

故事的主人公折口谅人在幼年时因为某个事件而失去了双亲，从小就与双胞胎妹妹美羽一起寄住在伯母家中。而他本人也在那次事件中负伤，并以此为契机拥有了一种不可思议的能力——能够看见他人感情的“颜色”。

喜悦是琥珀色，悲伤是蓝宝石色，愤怒似乎红宝石色，而好意则是绿宝石色……他能像这样透过别人散发的犹如宝石一般的色彩，看出他人的感情。

由于伯母家庭的原因，谅人和妹妹不得不回到了阔别3年的故乡——灰土镇。并且错过新学期开始，在5月份这个不当不正的时节转学到了镇上的“向日葵学园”。

在这座以茂盛的向日葵田和古色古香的校舍闻名的学校里，谅人与曾经关系要好的少女们重逢了。在这个远离城市喧嚣的土地上，他与友人们开始平稳而悠闲的时光，在快乐的生活之中不禁认为这样的日子将永远继续下去。

然而，少年少女的团体在3年前曾经一度分崩离析，随着众人逐渐拾起那些记忆的碎片的时候，谅人才真正接触到崩坏的少女内心的阴暗，以及爱。



这里，是那夏天的乐园——亦或是心的迷宫



真鹤美崎

ManazuruMisaki

CV：北板利亚

主人公谅人的友人团体中的一员。小时候跟谅人关系很好，最近则变得比较疏远了。直到谅人时隔三年回到故乡两人才重逢。虽然拥有凛然的外表和十分标致的外貌，但由于眼神比较凶狠导致男生都不太敢招惹她。不过实际上这是因为她视力很差，为了看清楚东西经常会虚起眼睛。虽然日常生活中很不方便，也时不时会闹出笑话，但她似乎不喜欢眼镜或隐形眼镜，所以至今还在裸眼坚持。

社团活动从小就加入了剑道社，一直认真苦练，目前已经成为相当有实力的高手。正义感十分强烈。



真乘寺文音

ShinjyoujiAyane

CV：南里一花

同样是谅人的友人团体中的一员。比谅人大一岁的温柔的大姐姐，两人是青梅竹马，在加入同一个团体之前，谅人就像对待真正的姐姐一样仰慕她。性格悠闲自得，行事不在意细节，说话做事慢吞吞的，说得好听点是心胸宽广，说难听点就是有些脱线。

目前不知为何在友人摩庭祥子的家里做着女仆的工作，似乎并不是为了钱，具体原因不明。身材很好，穿着女仆看起来格外“凶暴”，因此总是让谅人困扰不知道把眼神放哪。

折口美羽

OrikuchiMiu

CV：春日アン

谅人双胞胎的妹妹。由于年纪一样大，与谅人平时是以名字相称，但想撒娇的时候就会叫他哥哥。独自生活能力几乎为零，完全依赖哥哥过着日常生活，面对哥哥从各种意义上来说都很“开放”。

作为如今唯一的血亲，她十分珍视哥哥两人的存在，甚至抱有超越兄妹关系的感情。外表可爱拔群，在学校里很受欢迎，但她却对其他男生完全不感兴趣。



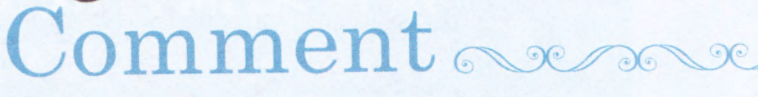
摩庭祥子

ManiwaSyouko

CV：八寻まみ

谅人的友人团体中的一员。是个沉默寡言，让人捉摸不透的少女。外貌精致美丽，不说话的时候看起来感觉像真正的人偶一般。在学校里隶属于饲养部，做着照顾动物的工作。她喜欢小动物，对兔子特别有感情，经常抱着一个兔子玩偶。

小时候曾受到周围欺凌，虽然看起来并不怎么难过，但估计故事中会成为一大话题。另外，她很重视的母亲还身患重病，各种要素加起来总有种悲情少女的感觉。



Comment

以前我们谈过，一个公司--个品牌想要转变原有的固定形象，挑战新的领域，其难度和风险似乎非常之大的。目前我们看到敢于挑战转型的公司无非是八月社和 Key 社这样的业界大手，而且要说转型是否成功，我们还是得打一个问号。当然，在 GALGAME 业界，也的确存在在绝境之中敢于大刀阔斧做出改革，一口气获得大批新玩家的认同，更让公司员工一下子过得滋润了起来——没错，我们说的就是 MOONSTONE。

MOONSTONE 早年严肃的剧情向作品『あした出逢った少女』、『何処へ行くの、あの日』虽然在核心玩家中间的获得了极高的评价，但是过于深度的定位让公司在萌系开始抬头的时代并不好过。2004 年，MOONSTONE 一改过去严肃的面貌，模仿被称为萌系作模版的『D.C.』推出了『Gift』，没想到一发入魂，立刻改写了公司的历史。在那之后，MOONSTONE 便坚定的走上了萌系路线，连续几年里的『Clear』、『マジスキ』等作都是年度热门作品。不过再到近几年，或许是对于同一路线有些腻味，玩家们对 MOONSTONE 的关注度明显地逐步下滑，或许是他们回忆起了接近十年前的危机感，官方在今年下半年公布了这款新作『夏色的乡愁』。官方明确的表示，这将是一款严肃剧情向结合深度エロ的作品。仅从这样的描述我们可以理解为本次新作将是与这几年逐渐饱和的萌系划清界限的作品。

STAFF 中担当剧本写手的吴，想必大家并不陌生，这位早年混迹于马戏团社，参与了『D.C.』等作的剧本，后来成为 MOONSTONE 的主力写手，在圈内拥有不少拥趸，而值得注意的是，他同时也是前述名作『あ



した出逢った少女』、『何処へ行くの、あの日』的主笔。这也就意味着，时隔时年，我们终于有机会再次见到吴的“本气”了，光这一点就让许多老玩家欣喜万分——不过，也有玩家表示，让写了快十年萌系的人突然回去写严肃剧真的没问题吗？这种担心自然不无道理，不过真金不怕火炼，吴是否还有当年的风范，就让我们拭目以待吧。▲

EVA展第二次冲击

——新世纪福音战士中国大展2.0先行报告书

■文/稗田阿吃 ■责编/白石 ■美编/塔里
特别鸣谢/「新世纪福音战士」中国版权总代理 上海世纪华创文化形象管理有限公司



去年于上海首办的“EVA 新世纪福音战士”主题展吸引了世界各地的 EVA 迷前往朝圣，奈何限于时间和距离，并没能让全国 EVA 爱好者都有机会尽情参观。因此，为了让意犹未尽的 EVAfans 们尽情感受 EVA 的魅力，时隔一载，“EVA EXPO 新世纪福音战士大展 2.0”今年年底将移师至面积达 4,000 平方米的深圳欢乐海岸 OCT 创意展示中心举行，无论场地、规模、布置、展品等均全面升级。除新增多件从未曝光的珍藏品、加设众多原作场景体验、3D 灯光秀、音乐喷泉及 EVA 会场限定活动外，更有以 3D CG 技术制作的 EVA 动画于展场内作全球首播！这一天终于到来了，天朝 EVA 厨此时此刻头顶青天！！

另外在售票方面，本次 EVA 大展 2.0 与淘宝动漫首次尝试电商合作，购票者将享受一站式购票、购物、秒杀体验。淘宝直接搜索“EVA”或者登陆 eva.taobao.com 即可购买相关票务和商品。

至截稿时，大展已经于香港将军澳新都城中心三期一楼天幕展览场地，开设了为期 2 天的预展。展览内容包括那尊知名的 1:1 凌波丽等身模型，以及部分精美手办。



▲ 同事问我为什么跪着写稿



【作战要目】限定活动前夜祭、跨年祭

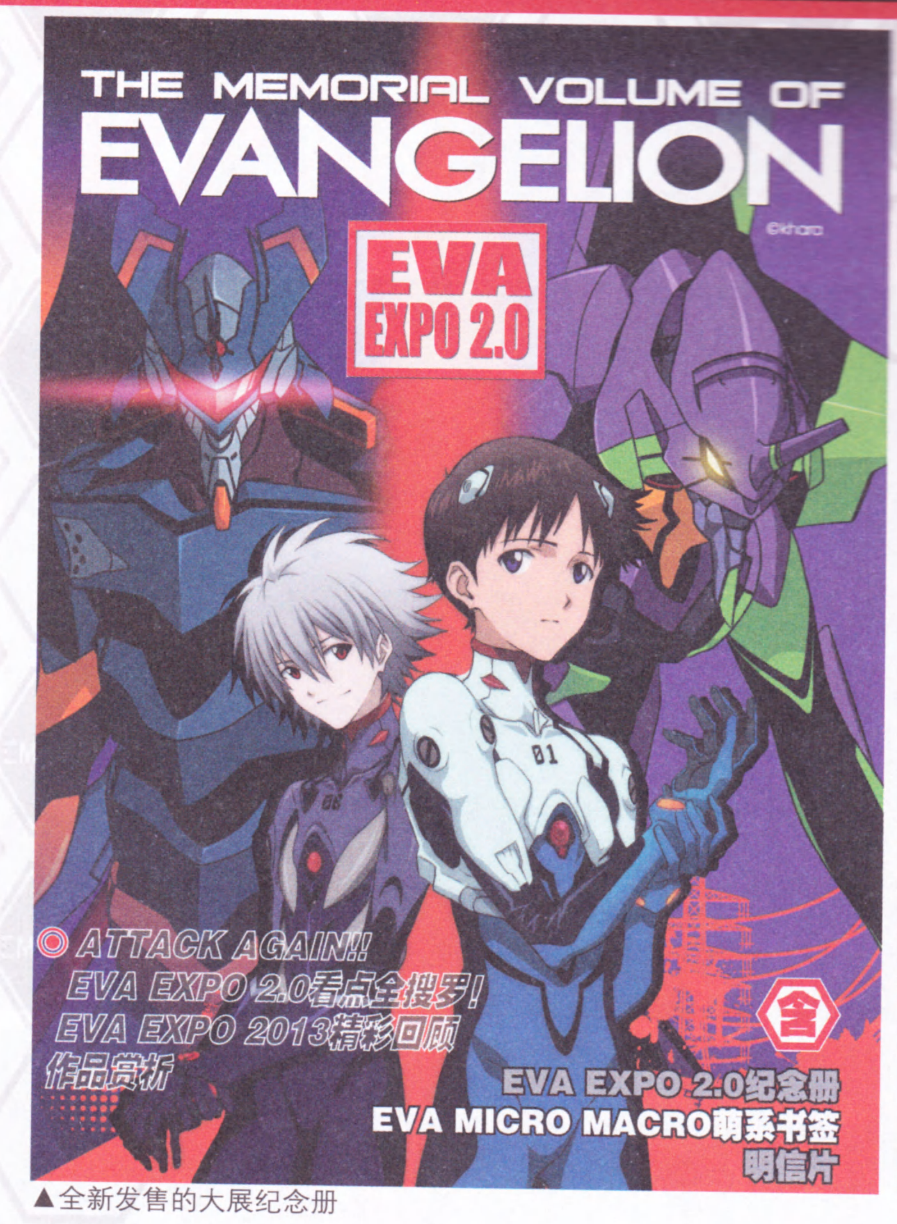
在开展前一天，也就是 12 月 4 日将举行“EVA 大展 2.0 前夜祭”。参与者将成为本次大展的第一批客人，优先参观基地搭建；还将获赠价值 199 元，从未公开的神秘 EVA 大展 2.0 限定官方福袋一套；以及在国内史上最大 EVA 官方周边销售区抢先购买权，限定商品优先扫货；并且可以获赠精美可口的 EVA 限定餐点一份等。

而本次展会的重头戏则是于 2014 年 12 月 31 日晚上 22：30 分开始，至 2015 年 1 月 1 日凌晨 0：30 分，整整 2 个小时的“跨年派对”。主题曲合唱、有奖问答、新年倒数等丰富的现场活动、神秘的价值 399 元的大陆首款 EVA 限定手办、加之精美可口的 EVA 特供餐点和跨年荧光手环等等特典，欢乐派对一定能带给粉丝们一个难忘的跨年回忆！另外组织者似乎预备在零点零时创造及见证 2015 年第一项，而且宅气十足的吉尼斯世界纪录——多人同时同地同玩 EVA 手机游戏……



▲虽然福袋内容是保密的，但是从有纸筒来看想必标配海报了





▲全新发售的大展纪念册



【作战要目】全领域周边

展品上，本次至少增加了 40% 以上的新展品，其中包括手办、周边及各类珍稀绝版书籍。从官方透露的信息来看，更有数件从未曝光过的珍藏品也将在本次展上与粉丝们见面。每当环视EVA周边的展品橱窗，就不得不感叹其周边涉及领域之广泛，以及厨们购买力之强……















【先行情报】
已经先行抵达的部分展品



▲ ///[非常冲击力]\\\



▼在广场上散发精神冲击的初号机头模（幸好深圳是个年轻的城市，不会吓到广场舞的老人家们）



【作战要目】一番赏抽奖

本次的一番赏奖品是日本 2014 年 8 月刚刚发售的，可谓诚意十足！在 EVA 大展 2.0 上，只要购买一番赏限定明信片，就能得到一次抽选的机会。而且，这次抽奖的门槛从去年上海站的 68 元降至 60 元！

另外官方声明这次的一番赏大奖手办都是妹子！不必中奖后再苦苦在会场寻求"基佬换妹子"了！至于始终热衷于 Q 版事业的粉丝，则有大把"爆笑学院"的 H 赏和 G 赏可供选择，永别了钱包君……







▲届时酒吧将会布置上海报



▲ animate 也携 EVA 周边前来助兴



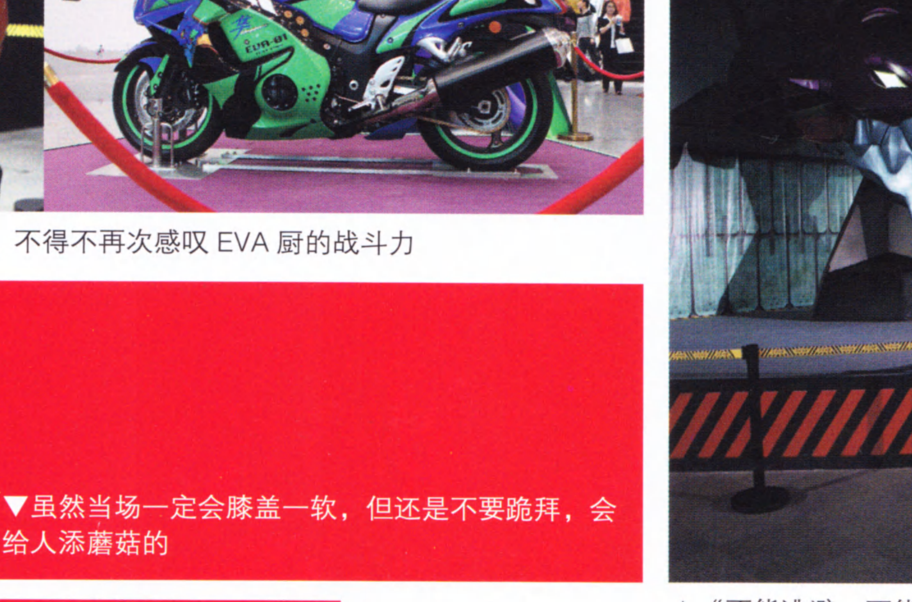
▲可供游客乘坐的驾驶舱着实满足很多人的中二愿望，只可惜有体重限制肥宅退散



▲本次也继续进行的偶像计划（报名要求中没限定性别呢…真是太好了，女装少年们）



▲听闻去年上海展场上当场成交了三台壕机车，不得不再次感叹 EVA 厨的战斗力



▲“不能逃避、不能逃避、不能逃避……”



▼虽然当场一定会膝盖一软，但还是不要跪拜，会给人添蘑菇的







▲不知道会不会提供“大蒜拉面不加肉”这样的传说菜品呢



结语

本次“EVA 新世纪福音战士中国大展 2.0”突如其来的再临大陆，直教 EVA 粉丝又惊又喜。是时候准备好计划行程，购票，还有最重要的给相机充满电了。哦，还有带好战斗粮，此等规模的展会也一定会有相应规模的排队……

既然大陆有了这第二次 EVA 官方大展，那么第三次第四次也是可以期待的了吧？小编蹲守在帝都这样期盼着。▲

相关信息

EVA EXPO 新世纪福音战士大展 2.0
展期：2014 年 12 月 5 日至 2015 年 1 月 3 日
地点：深圳市南山区欢乐海岸 OCT 创意展示中心

欲了解更多 EVA 大展最新资讯，可通过以下途径：
EVA 大展官方网站：http://eva.scla.com.cn/



▶EVA 大展官方活动微信号



▶购买大展门票



▶EVA 官方微博

云雪随风化波潮

——舰娘“吹雪”型、“绫波”型篇

Kantai collection:Fubuki class&Ayanami class



■文/wakesnow ■责编/ 如月千华 ■美编/塔里

特型驱逐舰

1922 年『华盛顿海军条约』签署后，日本“八八舰队”建造计划流产，其中的驱逐舰建造计划也不得不进行调整。由于日本在『华盛顿海军条约』中没能实现主力舰对美七成的预定目标，为了弥补战力、实现对美的战略平衡，军令部决定建造大批不受条约限制的高速、远洋、重雷装的大型驱逐舰来取代之前定型的性能不甚理想的“睦月”型驱逐舰，这便是特型驱逐舰的由来。

特型驱逐舰由时任舰政本部第四部计划主任的藤本喜久郎担当，此君是当时日本舰艇设计界的鬼才，其设计风格大胆奇特——有时会显得脑洞奇大。相比之下，舰政本部的另一个大佬平贺让则显得保守多了。特型驱逐舰比“睦月”型驱逐舰长 16 米、宽 1 米，排水量增加到 1680 吨，航速 38 节，主炮由单装 12cm 开放炮廓式主炮换成了 12.7cm 封闭式联装炮，鱼雷发射管由 2 座 6 具变成 3 座 9 具，舰体、舰桥、桅杆都采用了新设计，航海性能优异，外形流线精悍，而且首次在驱逐舰上装备冷藏库跟医疗设备等生活设备改良了居住性，有效地提高了远洋战斗力。当时英美海军主流驱逐舰也就 10cm 左右的主炮、4 具鱼雷，排水量 1000 吨左右，战斗力远逊于特型驱逐舰，因此特型驱逐舰的诞生一下子让世界为之瞩目，甚至被誉为当时最强的驱逐舰，从而引发了诸海军强国在小型舰艇领域的军备竞赛。特型驱逐舰也成为了之后旧日本帝国海军（简称 IJN）舰队驱逐舰的设计基石。

特型驱逐舰尽管增加了排水量，但是其过多的武备依旧带来了严重的舰体复原性不足问题，同时大量采用焊接技术取代传统的铆接也带来了结构强度不足的后果，这两大隐患最终导致了 1935 年“第四舰队事件”的发生，其中 8 艘特型驱逐舰在事故中受损，IJN 不得不将绝大部分特型驱逐舰返厂改造，最终排水量大增至约 2400 吨。由于定位是重视炮雷击战的舰队驱逐舰，特型驱逐舰在防空、反潜方面相当薄弱，在战争中期就显得极为脆弱，24 艘特型驱逐舰最终只剩“潮”幸存到战争结束。

特型驱逐舰依照主炮型号与舰体细节，可以分为：

特 I 型（“吹雪”型）：吹雪、白雪、初雪、深雪、丛云、东云、薄云、白云、矶波；

特 I 型改：浦波；

特 II 型（“绫波”型）：绫波、敷波、朝雾、夕雾、天雾、狭雾；

特 II 型改：胧、曙、涟、潮；

特 III 型（“晓”型）：晓、响、雷、电。

注：特 II 型（“绫波”型）有时候也与特 I 型一道被统称为“吹雪”型。甚至特型驱逐舰全体也有被统称为“吹雪”型的说法。

吹雪型（特 I 型）驱逐舰
Fubuki class destroyer (Type I)

特型驱逐舰的基本型，总建有 10 艘，其中“浦波”较为特殊，舰体已经采用特 II 型的设计，只不过武备依旧是特 I 型的，因而被称为“特 I 型改”。特 I 型与特 II 型的主要区别在于主炮仰角与舰体细节，特 I 型采用的是 12.7cm 联装炮（A 型），仰角较小无法有效进行对空炮击。

历史与游戏

在 IJN 历史上，这是二代目“吹雪”。初代为春雨（初代）型驱逐舰 6 号舰。战后，“吹雪”之名被海上保安厅两度使用，不过此两舰已经退役，在『舰队收藏』5 个初始舰娘（“吹雪”、“丛云”、“涟”、“电”、“五月雨”）里是唯一一个没有后继者现役的舰娘。

1928 年 8 月“吹雪”于舞鹤海军工厂完工，当时被命名为“第 35 号驱逐舰”，1928 年才正式命名为“吹雪”。服役后，“吹雪”与“白雪”、“初雪”、“深雪”一同编为第 2 水雷战队第 11 驱逐队。1930 年伦敦海军条约签署，特型驱逐舰的数量受到限制，受其影响，特型驱逐舰难以维持 IJN 传统的 4 舰 1 队体制，改为 3 舰 1 队体制，“吹雪”从第 11 驱逐队调出加入第 20 驱逐队。1934 年第 11 驱逐队所属的“深雪”与“电”发生冲撞后沉没，因此“吹雪”被重新调回第 11 驱逐队。太平洋战争爆发时，第 11 驱逐队从属于以“川内”为旗舰的第 3 水雷战队。

太平洋战争爆发后，“吹雪”先是参加南下作战，转战马来半岛、婆罗洲、古晋等地，主要担当护航任务。1942 年 1 月参与兴楼海战，与“川内”、“白雪”协力击沉驱逐舰 1 艘。同年 3 月巴塔维亚湾海战（巽他海峡海战）中，“吹雪”率先发现敌舰，为 IJN 抢得先机，并在雷击中大破盟军一艘重巡，取得了战功。此役后，“丛云”加入第 11 驱逐队，重新实现 4 舰 1 队编制。之后，“吹雪”参加了孟加拉湾作战与中途岛战役。在瓜岛战役中，“吹雪”与“丛云”搭档，多次参加护航、运输任务。1942 年 10 月，在萨沃岛湾夜战中，“吹雪”前往确认之前“青叶”发现的舰影敌友身份，被盟军发现用探照灯锁定后集中炮火击沉，全舰只有 6 人幸存。



游戏中，"吹雪"是毫无疑问的主人公，在游戏 logo 里牢牢占据中间位置，也是游戏中默认的初始舰娘。作为主人公，"吹雪"初始状态在驱逐舰里拥有着颇高的运（17）——不过改造后运反而跟其他姐妹一样变成了 12（笑），在卡片 rare 度（卡片底色）上也是略高于其他姐妹。作为命名舰，"吹雪"初始装备也比其他初始舰娘多一个三联装鱼雷。改造后的"吹雪"性能上并不突出，不过随着动画版即将播放，牢不可破的主人公地位有望给"吹雪"带来二改的希望。





舰娘

"吹雪"是一个正义感强烈、积极上进的努力家，有时候会太过于认真正经而显得不太会变通。在充满个性的驱逐舰舰娘群体里，"吹雪"就显得较为影薄，就算是同时在官方四格漫画里担当主人公，"吹雪"没多么突出，更像是一个平凡但是上进的土妹子。因而主人公在同人作品里人气就相对较为低迷。不过随着动画版播放，继续担当主人公的"吹雪"大概也能提升一些人气吧（笑）

在官方介绍中，"吹雪"憧憬的对象是不幸姐妹（"扶桑"与"山城"），不过到了动画版，憧憬的对象似乎就变成了"赤城"，真是不幸啊。

由于"吹雪"的 CV 是"政委"上坂すみれ，在官方四格漫画里，"吹雪"便也有着俄语的才能，在"响"二改引发的骚动中发挥了相当的作用。



历史与游戏

跟"吹雪"一样，此"白雪"也是二代目，初代为"神风"型驱逐舰 6 号舰。三代目为日本海上自卫队的 DD-123，现在已经退出一线。此外，海上保安厅也曾以此命名一艘巡视舰。

1927 年 11 月以第 36 号驱逐舰的名义在横滨船渠完工，1928 年被命名为"白雪"，编入第 11 驱逐队。1935 年第四舰队事件中，"白雪"受了轻伤。太平洋战争爆发时，第 11 驱逐队归属于以"川内"为旗舰的第 3 水雷战队。



战争爆发后，“白雪”作为第 11 驱逐队的一员，参加了南洋攻略作战，在巴塔维亚湾海战（巽他海峡海战）中与“初雪”一同取得了大战果。之后，“白雪”参加了中途岛作战、三次所罗门海战，然后参加了瓜岛撤退战，发出了“在两万英灵庇护下成功撤退”的电文，宣告铁底湾炼狱的结束。在八十一号作战中，“白雪”担当旗舰率领 8 艘驱逐舰在白天且没有制空权的情况下执行护卫 8 艘慢速运输船的任务，结果在俾斯麦海遭遇了美军猛烈空袭。美军在此役采用了反跳投弹战术，取得了极大的成功，8 艘运输船全灭，“白雪”、“朝潮”、“荒潮”、“时津风”等 4 舰战沉，陆军及舰员合计 3600 余名随舰而沉，这一事件后来被称为“半吸血鬼的悲剧”。

游戏中，“白雪”作为“首次编成任务”的奖励发给提督，从某种意义上是绝大部分提督入手的第二位舰娘。“白雪”性能平庸，也没有关联的任务，可以说是存在感较为单薄的舰娘。

舰娘

与努力家“吹雪”相仿，“白雪”也是一个积极上进的努力家，不过比起“吹雪”还更加懂得礼仪，台词里基本都采用了恭恭敬敬的敬语。人设上“白雪”的低短双马尾也显得有些沉稳静姝，在实装的“吹雪”型 6 舰中毫无疑问是最为淑女的一位。



历史与游戏

“初雪”也是二代目，初代为“神风”型驱逐舰第 25 号舰。三代目为海自 DD-122，“初雪”型驱逐舰首舰，其 2 号舰则是三代目“白雪”。

1927 年 4 月以第 37 号驱逐舰的名义于舞鹤工作部起工，在建造过程中改名为“初雪”，并于 1929 年 3 月完工，编入第 11 驱逐队。



1935 年的第四舰队事件中，"初雪"舰首受到三角波的直接冲击而折断，充分暴露了特型驱逐舰结构强度不足的硬伤。

太平洋战争爆发后，"初雪"随第 11 驱逐队参加南洋攻略作战，在巴塔维亚湾海战（巽他海峡海战）与"最上"、"白雪"等友舰一同协力取得击沉 1 艘重巡洋舰 1 艘轻巡洋舰 4 艘驱逐舰的大战绩。之后，"初雪"陆续参加了新几内亚作战、中途岛作战、所罗门海战、萨沃岛夜战、库拉湾夜战、瓜岛撤退战。其中在萨沃岛海战中，"初雪"奇迹般生还，并搭救了不少"古鹰"、"吹雪"与"丛云"的舰员。1943 年 7 月，"初雪"在为前往布因的运输船护航途中遭遇美军空袭而沉没。在"初雪"参加的绝大多数海战中，"初雪"都是与"白雪"搭档，可惜游戏中并没有体现两人的搭档关系。

游戏中，"初雪"与绝大多数的姐妹舰一样性能平凡，可有可无。

舰娘

与历史上到处奔波的形象相反，"初雪"完全不同于积极上进的"吹雪"、"白雪"等姐妹，整个人从人设到台词都充满了慵懒的味道，就连 MVP 台词里都有拖延症在发作了。在『舰队收藏』的世界里，"初雪"、"望月"与"北上"堪称懒散三人组，意外的受到某些提督的追捧。在慵懒的背后，"初雪"也有狂热的一面，标准的宅女形象。



深雪

CV 上坂すみれ

深雪大人打先锋，敌人是哪一个？

历史与游戏

"深雪"是颇为罕见的初代目，而且是前无古人后无来者，在战后海自的舰艇中也不曾再度使用这个名字，这大概与"深雪"的幸运 E 有关。

1927 年 4 月以第 38 号驱逐舰名义在浦贺船渠起工，建造途中被名为"深雪"，最终于 1929 年 6 月完工编入第 11 驱逐队。1934 年 6 月 29 日，在济州岛南部海域演习时，由于视界不良，"深雪"与"电"发生冲撞事故，舰首被切断。由于损管不利，"深雪"最终未能逃脱沉没命运了。"深雪"沉没的主要原因在于发生事故后损管措施的不利，因而 IJN 专门加强了损管教育，然而在太平洋战争中 IJN 舰艇的损管表现依旧糟糕。

在『舰队收藏』实装的舰娘里，"深雪"也是唯一一个没有真正战斗经历的舰娘。

游戏中，"深雪"也是初期教学中的出击任务奖励，与"白雪"等构成了新米提督最早的舰队构成。由于其不幸遭遇，"深雪"的运比起姐妹舰要略低。



舰娘

大概是历史上"深雪"毫无作战经历就沉没的残念，"深雪"在游戏中是一个热衷战斗的豪气舰娘。精悍的短发、自信的笑容、豪迈的口吻，构建起了"深雪"奔放不羁的形象。尽管如此，在官方四格漫画里，"深雪"依旧常常成为各种事故的受害者。不过，"深雪"大大咧咧的性格，倒让她从不在乎这些，而同时"深雪"自身也是有些调皮捣蛋，有点爱作弄人。

丛云

CV 上坂すみれ

你这个家伙，吃我大酸素鱼雷了！

历史与游戏

“丛云”意为层层叠叠的高层云。此“丛云”也是二代目，初代为 IJN 第一世代驱逐舰“东云”型驱逐舰的 2 号舰。三代目则是海自的 DD-118（“峰云”型反潜驱逐舰 3 号舰），在 1985 年 -1997 年间担当自卫舰队总旗舰，颇为荣耀。

1927 年以第 39 号驱逐舰名义于大阪藤永田造船所起工，1928 年命名为“丛云”，1929 年 5 月完工，编入第 2 水雷战队第 12 驱逐队（“丛云”、“东云”、“薄云”、“白云”等 4 舰）。1940 年 8 月，“薄云”触雷脱离第 12 驱逐队进行修理，1941 年 12 月“东云”战沉，第 12 驱逐队便只剩下“丛云”、“白云”两舰。1942 年 3 月，只剩 2 舰的第 12 驱逐舰解散，“丛云”编入第 11 驱逐队，“白云”则编入第 20 驱逐队。编入第 11 驱逐队后，“丛云”大部分时间都与“吹雪”搭档。“丛云”先后参加了南洋攻略作战、中途岛作战与所罗门海战，虽然久经战阵，但是并没有特别突出的战绩。

1942 年 10 月 12 日，萨沃岛海战中，“丛云”与“白云”紧急前往救助已经大破的“青叶”、“古鹰”等舰，然而赶到时“古鹰”与“吹雪”已经沉没。在救援幸存者的过程中，“丛云”遭遇了美军空袭而大破无法航行，因而向“夏云”救助。但是“夏云”自身也在救援过程中遭遇美军空袭而沉没，最终大部分舰员由夜战中奇迹般生还的“初雪”救起。

游戏中，“丛云”是 5 位初始舰娘之一，让人眼前一亮的个性人设，使得“丛云”是诸多绅士/抖 M 提督的初始舰。不过性能上毫无亮点，跟其他姐妹舰一样平庸。





舰娘

"丛云"是颇为罕见的初始就对提督持有敌意的舰娘,其态度高傲,对自己颇为自满——"什么连我都不知道，你是小白吗？"，更不用提丛云的标志性台词"吃我大酸素（氧气）鱼雷了"。实际上"丛云"历史上并未装备过酸素鱼雷了（笑）。总而言之，"丛云"是一个外表充满S气质的高飞车女。不过在五位初始舰娘里，"丛云"的画风是完全不同其他四位，银长直＋黑裤袜的魅力很容易魅惑到诸多绅士提督，再加上"丛云"的亮眼性格，反倒是为"丛云"赢得了相当高的人气。





历史与游戏

此"矶波"也是二代目，初代为"神风"型驱逐舰第31号舰。三代目为海自DD-104，绫波型反潜驱逐舰2号舰。

1926年10月以第43号驱逐舰名义起工，1928年6月入役,后命名为"矶波",与"浦波"、"绫波"、"敷波"一同编为第2水雷战队第19驱逐队。虽然"矶波"是"吹雪"型第9号舰，但是实际上第一个完工的便是"矶波"。太平洋战争爆发时，第19驱逐队从属于以"川内"为旗舰的第3水雷战队。"矶波"先后参加了南洋攻略作战、中途岛作战，之后转战所罗门、新几内亚方向。1942年12月，"矶波"在新几内亚附近海域遭遇空袭而中破，不得不返厂修理。1943年修理完毕的"矶波"也不再前往第一线，而是担当南洋至本土的运输线护卫任务。4月9日，"矶波"在为运输船队护航过程中遭美军潜艇雷击而沉没。

"矶波"在整个服役过程中发生过两次冲撞事故,冲撞的对象都是"浦波",可谓是一种孽缘。

游戏中，"矶波"也是广大平凡驱逐舰娘中不起眼的一员，由于其坎坷的服役经历，"矶波"跟"深雪"一样初始运略低于其他姐妹。

舰娘

总体说来，"矶波"就仿佛是更为文静化的"白雪"，同样古朴地味的打扮，同样一板一眼的礼仪，同样温柔静姝的态度，只不过"矶波"显得更为沉静温和，相对而言，存在感自然更加稀薄一些。只有静下心来去聆听，提督才能感受到这样一位安静的舰娘的魅力。

不过，"矶波"在P站同人作品tag数排名里倒数前几位，实在是让人有些遗憾。

绫波型（特 II 型）驱逐舰
Ayanami class destroyer（Type II）



绫波型（特 II 型）与吹雪型（特 I 型）最主要的变化在于一则锅炉进气口的改变，二则主炮的换装，其中主炮便由原来的 A 型 12.7cm 联装炮换装为 B 型 12.7cm 联装炮。B 型 12.7cm 联装炮最大仰角为 75 度，可以对空射击，一定程度上强化了特型驱逐舰的防空能力。不过第四舰队事件后，特型驱逐舰进行大规模技术改修，其中特 II 型、特 III 型所采用的 B 型 12.7cm 联装炮换成了更为轻量化的 C 型 12.7cm 联装炮。

特 II 型中"胧"以下四舰，在外观上与其他特 II 型驱逐舰相比烟囱高度较低，同时还强化了鱼雷战指挥功能，因此也有分类为"特 II 型改"的说法。

历史与游戏

此"绫波"也是二代目，初代为"神风"型驱逐舰第 32 号舰，三代目为海自 DD-104，绫波型反潜驱逐舰首舰。

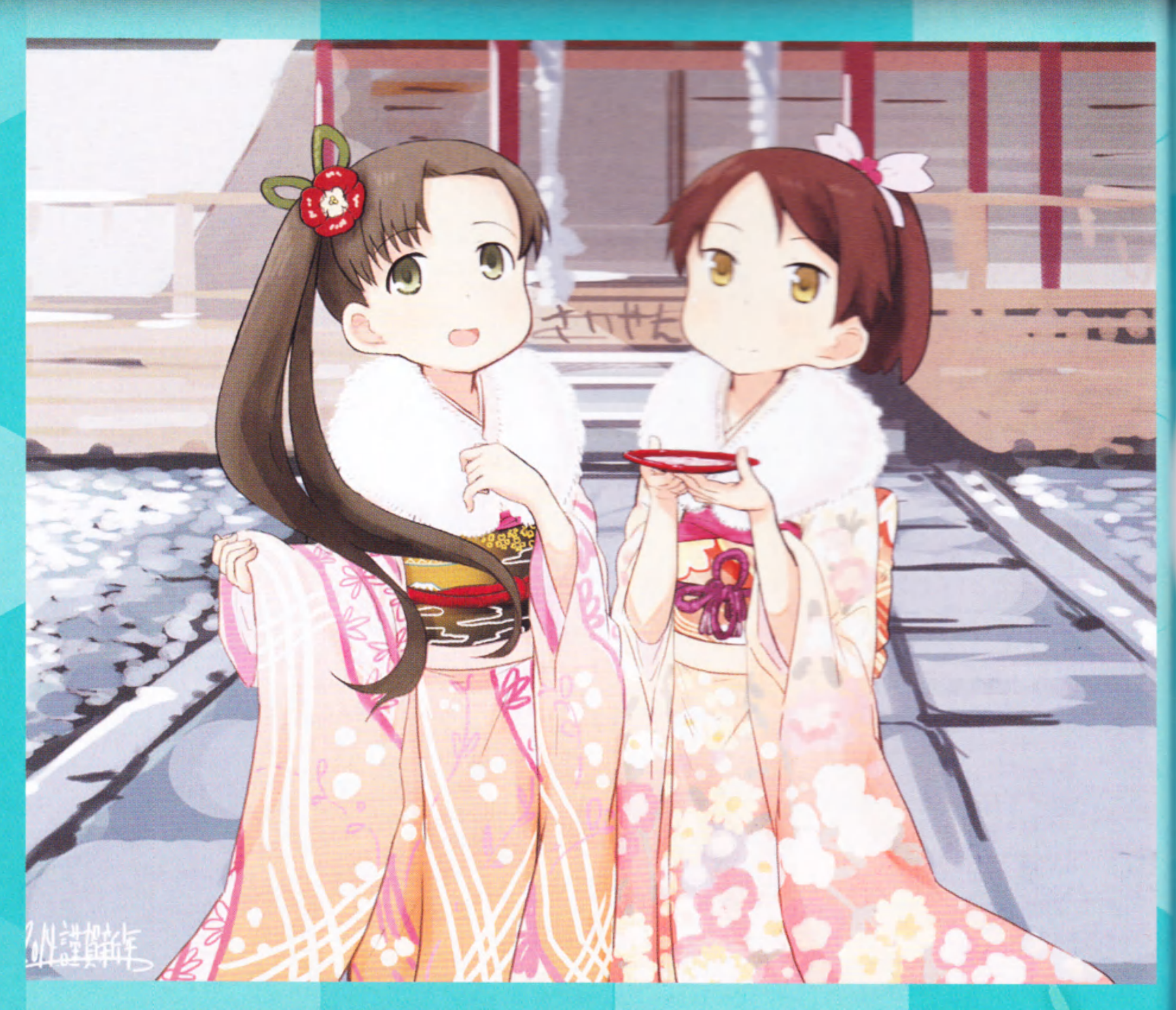
1928 年 1 月以"第 45 号驱逐舰"的名义在大阪藤永田造船所起工，后正式命名为"绫波"。1930 年 4 月完工，编入第 2 水雷战队第 19 驱逐队。太平洋战争爆发时，第 19 驱逐队从属于第 3 水雷战队。太平洋战争爆发后，"绫波"参加了南洋攻略作战，其中与"浦波"、"夕雾"一同击沉了荷兰海军一艘潜艇。之后"绫波"参加了中途岛作战及瓜岛运输作战，最终在第三次所罗门海战中迎来最为荣耀的顶点同时也是终点。是役中，"川内"率领"绫波"、"敷波"、"浦波"担当瓜岛机场轰击部队侦查前哨，"浦波"率先发现了美军舰队，"川内"前往支援"浦波"，留下"绫波"单独警戒。单独警戒的"绫波"之后也发现了美军舰队(驱逐舰 4 艘、战舰 1 艘)，但是与旗舰"川内"联络不畅，"绫波"突击的同时，却不知已经作战不利的其他三舰开始后退，最终造成了"绫波"单舰突击的局面，而"绫波"却在压倒性不利局面下神奇地取得了巨大战果：击沉 2 艘驱逐舰，大破 1 艘驱逐舰，最终壮烈战沉。由此一战，"绫波"赢得了"黑豹"、"鬼神"等名。

游戏中，"绫波"型初始数值比"初雪"型略高，但是最终数值相同。不过，"绫波"二改实装后，数值大幅提高，尤其是运更是从初始的 12 提升到二改的 40，一下子进入一线驱逐舰的行列，衬得上她惊异的战绩。"绫波"二改所送的装备有照明弹与探照灯，均为游戏中的夜战神器，——但是历史上"绫波"并未实装过这两种装备。

舰娘

虽然历史上"绫波"是信奉"见敌必杀"的武斗派中的武斗派，但是游戏中"绫波"却是极为温和谦逊的乖乖女，性格与"白雪"、"矶波"相仿，但显得更为积极一些。"绫波"对待提督也非常贴心，端茶做饭，家务万能，可说是相当的听话懂事，惹人怜爱。二改后，"绫波"的形象一改初始的文弱形象变得颇为英武——当然也相应少了些许女子力。







历史与游戏

此“绫波”也是二代目，初代为日俄战争时期“敷波”型驱逐舰首舰（俘获的俄国鱼雷炮舰）。三代目为海自DD-106，“绫波”型反潜驱逐舰第4号舰。

1928年7月在舞鹤工作部起工，1929年12月完工，命名为“敷波”，编入第19驱逐队。太平洋战争爆发后，“敷波”先后参加了南洋攻略作战、中途岛作战、所罗门作战、新几内亚作战，随后退居二线主要担当海上护卫、警戒任务。在1942年的巴塔维亚湾海战（巽他海峡海战），“敷波”以协助击沉美军1艘重巡洋舰的战功赢得了“殊勋甲”的嘉奖；在1943年3月俾斯麦海海战中，日军运输船团与护卫的驱逐舰群遭遇美军大规模空袭，8艘运输船全灭，护卫队旗舰“白雪”大破后沉没，旗舰转移到“敷波”，指挥其他各舰逃命，最终有4艘驱逐舰沉没。1944年，“敷波”在海南岛附近海域执行护航任务时遭美军潜艇伏击而沉没。

游戏中，“敷波”也是平凡的一员，性能上并无亮点。

舰娘

“敷波”给人的感觉相当的自我，对于提督的态度有些冷淡，虽然谈不上讨厌，却也并非容易让人亲近，总给人一种距离感。战斗中“敷波”就算取得了MVP，在自满一番后也会冷静下来。但是“敷波”既不是无口，也不是冰山，她依旧能表现出热情奔放的一面，只不过这一面不见得就对提督展露。想来想去，“敷波”倒是颇有些女汉子的风格，神经颇有些大条。在同人作品中，“敷波”常常与“绫波”CP，这两个人的性格在一定程度上能够互补。



历史与游戏

这“胧”也同样是二代目，初代为 IJN 第一世代驱逐舰“雷”型驱逐舰第 5 号舰。

1929 年 11 月于佐世保海军工厂起工，1931 年 10 月完工，命名为“胧”，编入第 7 驱逐队。1935 年第四舰队事件中“胧”也舰体受损。1941 年 4 月，第 7 驱逐队编入第一航空舰队第一航空战队（一航战），担当“赤城”、“加贺”的护卫。同年 9 月，“胧”单独从一航战调到新编成的五航战，与刚建成不久的“秋云”担当“翔鹤”、“瑞鹤”的护卫，从此“胧”便没再回到第 7 驱逐队。珍珠港作战时，“胧”由于续航力不够未能参加，转而加入了关岛攻略作战，“曙”则在本土留守，“涟”与“潮”参加了珍珠港作战。1942 年珊瑚海海战中，“涟”担当“祥凤”的护卫，“曙”与“潮”则担当五航战的护卫，而真正直属于五航战的“胧”却未能参加此次作战。这也是四姐妹最后一次共同作战的机会。

1942 年 10 月，“胧”担当斯基卡岛的运输护卫任务时遭遇美军 5 架飞机袭击，击落 2 架后，舰上弹药被流弹引爆，导致大爆炸而沉没。

游戏中，“胧”在四姐妹中也是存在感相当单薄的一位，性能上并无他样，也未关联编成、出击任务。

舰娘

历史上“胧”的战历多为孤军奋战，因而“胧”是颇为要强的努力家，在性格上有些孤高的色彩，与其他姐妹的互动自然也基本没有。也因为历史上的结束颇为孤独，“胧”实际上非常期盼提督的认同与赞赏。不过，“曙”、“涟”与“潮”的人物魅力显然要大大改过了“胧”，于是“胧”在提督们心中的地位依旧颇为微妙。

“胧”人设上除了脸上的创可贴外，自然便是藏在她涡轮里的螃蟹，这大概是因为“胧”所沉没的白令海正是螃蟹的名产地缘故，“胧”大破时更能看到螃蟹也一块烧红的景象，颇为有趣。在官方四格漫画里，“胧”也知道自己的涡轮进气口里住着螃蟹，清理装备时“胧”还会友好地请螃蟹们先出来。





历史与游戏

“曙”也是二代目，初代为 IJN 第一世代驱逐舰“雷”型第 3 号舰，三代目为战后日本第一期自行建造的军舰——护卫驱逐舰 DE-201“曙”，四代目为 DD-108，村雨型（二代）驱逐舰第 8 号舰。

1929 年 10 月于大阪藤永田造船所动工，1931 年 7 月命名为“曙”，编入第 7 驱逐队。1941 年 4 月，第 7 驱逐队由第 2 舰队调到第 1 航空舰队（一航舰）第 1 航空战队（一航战），主要担当护卫与救援飞行员（俗称“钓蜻蜓”）等任务。珍珠港作战时“曙”由于缺乏足够的续航力，未能参加作战，留守本土。

在驱逐队体制中，越晚建成的船越受重视，而“曙”恰好是第 7 驱逐队中最早完工服役的，最晚完工服役的“潮”则担当了驱逐队的旗舰。同时，“曙”的舰长却是 4 舰中资历最浅的，在资历大过天的 IJN 这无疑是致命的，因而“曙”在第 7 驱逐队中最不受重视，因而导致了“曙”蒙受了不少冤屈。在泗水海战中，“曙”因其之前战斗消耗而燃料不足，仍然被命令前往检查不明舰船，结果发现真是敌舰，误入险境却因为燃料不足难以逃脱，最终幸亏“足柄”、“妙高”等别动队及时赶到才救下“曙”。1942 年历史上第一次航母对战的珊瑚海海战中，“潮”原本为“翔鹤”的护卫舰，而“曙”则是“瑞鹤”的护卫舰，然而中途“潮”提出交换护卫位置，改成“潮”护卫“瑞鹤”，“曙”护卫“翔鹤”，结果不幸的“翔鹤”遭受猛烈攻击大破，担当护卫的“曙”自然也是伤痕累累，而“潮”与其护卫的“瑞鹤”却毫发无损，战后“曙”却成为了指责的焦点。由此，“曙”基本被清出一线队伍，只得担当后方的运输、护卫、警戒任务，坐冷板凳。然则在 1944 年 1 月的船队护航任务中，“曙”与“涟”前往与运输船队合流的过程中，“涟”被美军潜艇击沉，“曙”进行反潜作战，结果耽误了与运输船队的合流，使得运输船队在未受保护情况下遭受攻击而全灭。

在莱特湾海战中，“最上”与“那智”发生冲撞而大破，“曙”被命令脱离战线，前往救援“最上”。救援途中，遭遇美军空袭，“最上”丧失航行能力，“曙”也难以拖曳，最终不得不将“最上”雷击处分。此后，“曙”才真正再次与“潮”共同作战，参加了第二、第三次多号作战。1944 年 11 月，“曙”在马尼拉湾护卫丧失战斗力的“那智”，结果在空袭中“那智”沉没，“曙”自身由“潮”拖到船坞，然则在那里还是没能逃脱被美军飞机攻击的命运，最终“曙”遭受彻底的致命打击，结束了其不幸的一生。

究其一生，“曙”并未取得过骄人的战绩，总是努力去完成自己的护卫任务，却总是一次





次眼睁睁看着失去护卫对象，如同诅咒一般，无疑给人一种脱力感。

游戏中，“曙”关联到“第 1 水雷战队编成”任务，所以新人提督需要留意。

舰娘

在历史上饱受不幸与委屈，“曙”对妹妹“潮”更多的是羡慕嫉妒，而对于当时将所有责任推卸给她的海军上层抱有由衷的恨意，因此在游戏中“曙”对于提督的态度极为敌视，动不动以粪提督称呼，这在众多舰娘里也是极为罕见的。比起动不动自言不幸的不幸姐妹，“曙”的不幸更值得同情，她所背负的包袱也显然要沉重的多。

不过，“曙”恶劣的口吻与台词，反而赢得了不少抖 M 提督的认同（笑），其独特的口癖也有着某种魔力，让人有种听多也了非常带感的感觉。“改装什么，其实就是想看我的裸体吧，你这个粪提督！”从某种意义上，“曙”也是相当可爱啊，不是吗?

“曙”自我介绍里提到的，“我可不是什么相扑运动员”，这个梗是指第一个非日本人的相扑横纲“曙太郎”。

另外，“曙”发饰上的花为野春菊，花语为“别离的悲哀”、“直到重逢的一天”、“短暂的爱恋”，也是充满了相衬的悲情。



历史与游戏

“涟”也是二代目，初代为第一世代驱逐舰“雷”型第 4 号舰，三代目则是海自 DD-113，“高波”型驱逐舰第 4 舰。

1931 年 6 月于舞鹤海军工厂起工，1932 年 5 月入役，与“晓”、“狭雾”一同编为第 10 驱逐队。1939 年第 10 驱逐队解散，“涟”编入第 7 驱逐队。1940 年皇纪 2600 纪念的特别观舰式中，第 7 驱逐队只有“涟”有幸参加，其余三舰都紧急参加了对于法属印支半岛的攻略作战。1941 年 4 月第 7 驱逐队归于一航战。珍珠港作战时，“涟”与“潮”一同前往中途岛炮击。之后，第 7 驱逐队主要活跃于南方海域。在 1942 年的珊瑚海海战中，“涟”担当的是轻航母“祥凤”的护卫，在“祥凤”战沉时救援其舰员。1944 年 1 月，“涟”与“曙”一同前往与运输船队合流进行海上护卫任务，途中遭遇美军潜艇伏击，“涟”中雷沉没。

游戏中，“涟”是初始的 5 个舰娘之一。有意思的是，“涟”的掉率奇低，除非初始选择“涟”，否则较难入手“涟”。

舰娘

“涟”毫无疑问是充满粉红色的可爱系小学生，粉红的短双马尾，内衣上的草莓，联装炮



上的粉色兔子，都是让人会心一笑的可爱事物。更可爱的自然是“涟”的语音台词，一口一个“狗诱金萨马”，无疑让提督们浮想联翩。“涟”的台词有网络语言与流行语，捏他动画台词之类的，非常像是一个刚刚开始沉迷网络与动画的小女孩，稚声稚气的模仿也是非常有趣。在同人产品里，“涟”也往往是个有点小聪明却又有点小迷糊的小萝莉，懵懵懂懂的状态非常有趣。



历史与游戏

“潮”自然也是二代目了，初代为“神风”型驱逐舰第 19 号舰。

1930 年 11 月在浦贺船渠起工，1931 年 11 月入役，编入第 7 驱逐队。1941 年 4 月第 7 驱逐队归于一航战。珍珠港作战时，“潮”与“涟”一同前往中途岛炮击。之后，“潮”奉命参加南洋攻略作战。1942 年 3 月 2 日“潮”发现上浮航行中的美潜艇，并于翌日击破该艘潜艇后，救助了该潜艇的乘员。日军占领东南亚后，“潮”参加了珊瑚海海战，起初担当“翔鹤”的护卫舰，中途与“曙”交换位置，结果“潮”护卫的“瑞鹤”毫发无损，“曙”护卫的“翔鹤”却大破，由此两舰走上了截然不同的命运。中途岛战役中，“潮”参加的是阿留申群岛作战。中途岛战役失败后，“潮”转战肖特兰群岛、瓜岛、所罗门群岛等地。1944 年 10 月，“潮”再次与“曙”共同参加莱特湾海战。之后，“潮”转向海上护卫、运输作战。11 月 13 日在马尼拉湾遭遇空袭（同日“曙”沉没）而受伤，紧急修理后返回横须贺港，未能修复主机，最终只能以无法航行的姿态迎来战争结束。潮的武备被移到同样是幸存舰的“响”身上，最终“响”用“潮”的主炮打出了最后的一炮，作为战争的终结。

“潮”是特型驱逐舰里唯一装备酸素鱼雷的一艘，也是特型驱逐舰唯一幸存到战争结束的一艘。

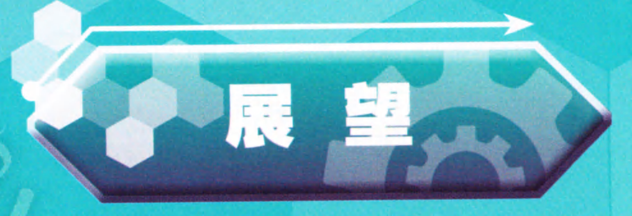
游戏中，“潮”初始便拥有着比其他姐妹高的运（20），相对而言比其他姐妹更为好用。“潮”二改实装后，虽然数值上没有特别突出的地方，但是整体实力也已经接近一线驱逐舰的水准，值得提督好好加以育成。



舰娘

“潮”是一个相当弱气的舰娘，随便点击立绘都会发生怯生生的声音，就算抢到 mvp 也充满了难为情，总而言之是一个非常怕生、近乎想把自己缩进壳里的弱气小女生。与“涟”一样，“潮”也是一个喜爱可爱事物的女孩，双手紧紧捧住的联装炮便被涂上了可爱系的粉色。弱气归弱气，“潮”心底上也是一个格外温柔的女孩，历史上也曾经救援过相当多的人，其中还包括敌舰舰员。所以“潮”才会说：“可以的话，真想救助所有人。”

不过让“潮”真正大人气的是：潮是隐藏的巨乳小学生！平时“潮”用联装炮将自己的胸部藏得好好的，只有到中破时才会显露出庐山真面目来。为何“潮”会是一个巨乳角色呢？一则是可能源自熊本县祈求孕妇顺产且乳汁丰沛的“潮”神社，里面所膜拜的便是巨乳！另一可能是来源于名字的捏他：潮→“うし”お→牛→牛乳 or 像牛一样的乳。不管怎样，“潮”作为一个巨乳小学生，自然常常被拿来做对比，譬如平乳的“龙骧”。弱气的性格，加上凹凸的身材，促成了某种化学变化，引发了诸多同人作者的遐想，“潮”也因某绅士提督的大人气连载被称作“魔性之潮”。



展望

特型驱逐舰尚未实装的还有“东云”、“薄云”、“白云”、“浦波”、“朝雾”、“夕雾”、“天雾”、“狭雾”，可以说运营还有充足的余地慢慢出新船，作为提督也完全不必着急，『舰队收藏』只要你有恒心，该有的终究会有。▲

艦これ

觉醒于历史与幻想之中

——丰聪耳神子、物部布都、苏我屠自古之一设随谈与考据

■文/冰夜华 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：雪樱樱　出品：右手定则
出自：『东方梦花旅』
提供：小劲


Archaic noble ~
Awakening in the imagination
of history.

作为东方 Project 系列的第十三部整数作品，神灵庙的游戏系统可以说是神主在风神录“回归初心”的宣言之后又一次放开手脚的尝试。比起地灵殿的信号系统和星莲船的飞碟系统来说，简单的神灵收集和无敌的灵界模式这两者看似对初心者更为友好一些，但它们的结合却让神灵庙成为了一部要素意外丰富的新颖作品。然而与游戏性上的“新”相比，以日本古代历史元素作为核心的神灵庙的故事却完全是“旧”的体现。当然，就故事设定的创作基准而言，神主对于日本历史与传说要素的异常偏好早已不是秘密；不过在神灵庙发售之前，神主在这一方面的努力基本也只是停留在作为历史爱好者的程度而已。回顾一下之前的两部作品，星莲船对传说僧侣的捏他并不会太影响故事主线，而风神录的几位外来神明实际上也只不过是对于神道教传说的二次加工与糅合；比起历史事实本身来说，神主在这两作中关注的其实更多还是一种建立在文明传承之上的观念而已。大体上，永夜抄中的异色辉夜姬传说其实才是让作为历史厨的神主比较满足的作品吧——虽说这一改编也并未触及历史传说的本质就是了。不过，毕竟风神录与星莲船的故事连续引出了在日本历史上有着举足轻重地位的神道教与佛教这两大宗教，当时一部分爱好者就产生了“之后的一部作品大概不会是完全原创的故事，而是会依靠这些铺垫来作些发展吧？”这样的想法。而当神灵庙发售后，他们惊喜地发现自己的猜想成为了现实，而却又惊奇地发现神主这次选择的题材远比他们想象中的还要厉害不少——那便是完全取材于史实之“圣德太子”的故事。

说到圣德太子这个人物，受一些众所周知的原因所影响，大多数国人的第一印象恐怕就是「搞笑漫画日和」中那位极尽逗比之能事的废柴太子了。虽然搞笑作品向来不适合考据，不过从反面来思考的话，能被搞笑作品选中来恶搞的历史人物一定不会是等闲之辈，而圣德太子自然也不例外，作为日本历史上相当有名的一位政治家与传奇人物，圣德太子可以说是极富艺术创作加工价值的角色。这样一来，神灵庙这部充满了历史气息的作品自然使得东方系列玩家中的历史爱好者们欣喜若狂，众多相关的二次同人创作也层出不绝。不过，如果这位在幻想乡中性转且易名为丰聪耳神子的少女仅仅是对历史人物的单纯捏他与致敬的话，她并不可能在东方系列的一般爱好者中获得如此高的关注度。那么这位圣德太子的化身究竟有着什么样足够引人注目的要素呢？而更进一步，同样在神灵庙中出场且与神子关系密切的物部布都与苏我屠自古这两位人物又与圣德太子有着什么复杂的关系呢？这一切的答案，还是要从她们的捏他源说起。



传说之中的虚构
——三人之历史出典

Historical allusions of the three
Fiction from the Legends

作为神子原型的圣德太子正如前言中所说，是一位在日本有着相当知名度的古代政治家。当然，所谓的政治一般都伴随着鲜血与阴谋，圣德太子所经历的诸多事件也并不例外；不过有趣的地方在于，圣德太子的传奇故事还具有着相当浓厚的宗教气息；这是因为佛教与他的一生可以说是颇有渊源。回溯历史，于圣德太子所在的日本飞鸟时代（约公元六世纪末——公元八世纪初）之初，佛教这一宗教在以神道教为主要信仰的日本中还正处于刚刚萌芽的阶段，也并未获得包括部分朝廷权臣在内的大多数人的认可。然而在这样的情况下，圣德太子却对佛教展现出了超越常人的兴趣，并在公元604年制定的『十七条憲法』中将佛教明确规定为了国家的官方意识文化形态，从而才使得佛教有了足够生存与发展的空间。更为有趣的是，根据日本传说记载，正是因为圣德太子在信贵山——也即是数百年后白莲与命莲修行的那座山峰之上遇到了毘沙门天并受到其指点，才使得他能够在之后的政治斗争中获得胜利并为佛教带来了推广的可能性。也正因此，“白莲”在之后才有机会跟着弟弟去修习已经被日本大众广泛接受的佛教文化。大概也正是这一宗教上的原因所致，神主才在剧情紧接星莲船的这作神灵庙之中毫不犹豫地选择了圣德太子作为主线的关键人物吧。不过即便是对于这样历史上的伟人，神主特别喜欢改编故事的习惯在神灵庙中也并没有收敛起来；根据神主的设定，神子并非真心崇尚佛教而只是将其作为治国的工具，道教才是神子真正追求的宗教——虽然这一改编基本没有任何历史依据可以依靠，然而神主也算是将这一设定与东方系列的主线剧情有效地结合在了一起，并成功地将宗教战争的烽火带入了幻想乡之中，可以说改编的效果看起来还算不错。



▲十七条宪法

不过比起幻想乡中的宗教战争而言，在历史上丰聪耳神子——或者说圣德太子经历过的宗教战争就要更为残酷一些了。在佛教刚传入日本时，贵族中有两大家族在对待宗教的问题上有着截然不同的态度——物部家坚信神道教才是人民信仰的根本所在，佛教这类外来宗教应当被果断禁止；与之相反的，苏我家则认为佛教思想比起老朽的神道教思想来说更胜一筹，从而站在对佛教坚定的支持方上。当圣德太子那位身为天皇的父亲于即位一年后逝世时，这两大贵族便借这一国家内部陷入混乱的时机，将他们在宗教问题上的争端从之前的私下不满升级成了规模浩大的宗教战争。最终，以苏我家与圣德太子为首的“崇佛派”获得了胜利，而物部家就此失去了权势并被淹没在了历史的长河之中。在这一战争的胜利可以说是圣德太子能够在之后获得权势的重要原因，也是让他成为日本佛教代表人物并留下许多传说的理由——比较有名的一大传说便是圣德太子在宗教战争中亲自雕刻了佛教四大天王之塑像并诚心祈祷胜利，才使得排佛派的领袖物部守屋在占据优势时却不慎战死，导致了其势力最终的失败；又相传圣德太子实为中国大乘佛教宗派“法华宗”教祖之亲传徒弟转世，才使得公元八世纪时著名的鉴真禅师六次东渡日本，并在日本进一步传播佛教思想。虽然看起来这一传说的内容像是古代最常见的编排神化人物事件，不过日本国内也有着名为“圣德宗”的佛教分支宗派，以圣德太子为教宗，可见其实际影响力之深。

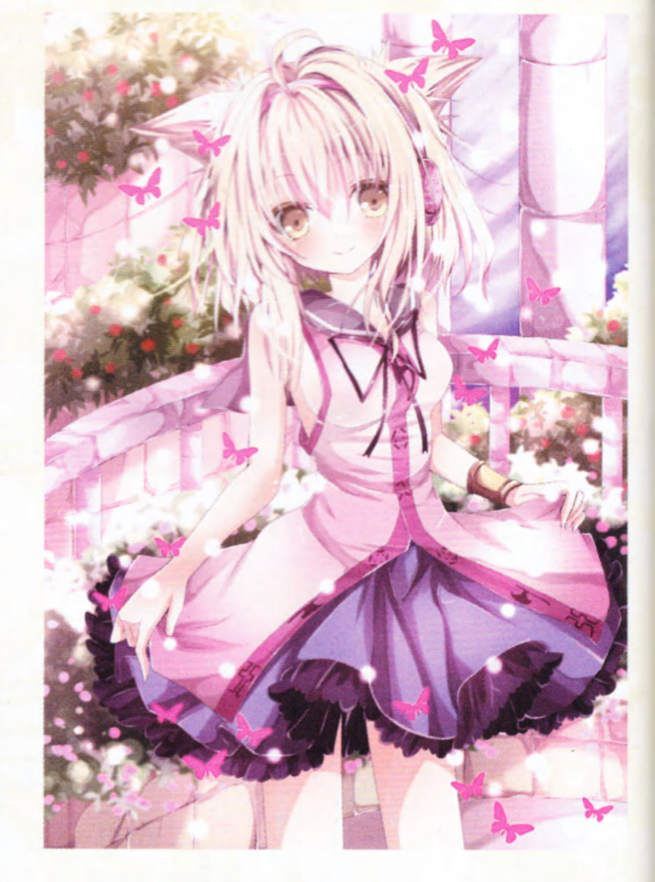
有趣的是，圣德太子这一人物虽然留下了许许多多的传说，不过也正是因为这些传说过于美化了他的形象，就比如说上面那种明显用来迷惑庶民的转世论，因此他的这一“圣人化”反而导致了日本学术界对其真实身份的质疑。于二十世纪末，一位名为大山诚一的日本历史学家结合了这一领域之前数十年的学术研究成果，提出了“圣德太子并非真实存在的人物，而只是结合了一些现实事迹的虚拟形象”这一观点。虽然学术领域向来难以成为大众话题，不过因为圣德太子实在是太过知名，甚至连日本的一万元纸币上都有过他的头像，从而使得这一观点在普通人群中也引发了不小的轰动，而作为历史爱好者的神主似乎也是这之中的一员，因为神主在神灵庙的Music Room中写下过这样的评论：

> 众所周知的那位伟人就是这次角色的原型了。
> 因为曲子不作的又强劲又帅气的话会很失礼，就变成现在这样啦。
> 最近这位大人好像也突然被当作虚构的人物了呢，我就趁机请他搬来幻想乡里了。
> 真是感谢您宽广的心胸呐—
> ——『东方神灵庙』Music Room，「圣德传说 ~ True Administrator」作者感想

从这段文字可以看出，学术界对圣德太子的争论确实影响到了神主的创作思路，也让神主有了再次让“幻想乡是被遗忘者到来之处”这一设定在正作中发光放热的理由。同时，作为对这一点的补充说明，神主也在神子的相关设定中进一步完善了与之相关的部分。根据神灵庙的设定文档所述，神子正是借助了外界人开始怀疑圣德太子这一身份的契机才能够主动进入幻想乡并借以完成自己复活的工作；而与此同时，在神灵庙早苗路线的结局中提到了她并不知道外界流传的“圣德太子乃虚构”论，可以看出神子在早苗之后才进入幻想乡的原因的确是因为受到了这一说法的影响。当然，传说中的圣德太子自然并非女性，这也导致还算有点外界常识的早苗在神灵庙剧情过后开始怀疑神子的真实身份——这一定都是她没看过FSN的错。

不过先不谈幻想乡的结界究竟有没有性转的功效，布都和屠自古在历史上的原捏他倒还算是实打实的女性。相信几乎所有东方爱好者都早已知道，这两位少女的出身便是前面提到的于宗教立场上互相对立的物部家与苏我家——毕竟她们的姓氏清清楚楚就摆在那里。不过话说起来，日本历史与传说向来是“贵圈真乱”的最佳体现，各大氏族的系谱也是五花八门且版本各异，对于创作者来说找出一个合适的原捏他实在是很困难的事情。当然话又说回来，就连编程作曲绘图兼关卡设计都能一人包办，深入挖掘历史与传说似乎对于神主来说也就不是那么困难的事情了——实际上，布都与屠自古也确实有着足以不愧对神主努力的内涵。她们并不只是单纯套上了两大氏族的姓氏，而是有着与圣德太子密切关联的人物设定。

物部布都，作为在宗教战争中落败一方的子嗣，神主为她所起的这一名字其实已经揭示了不少东西。上面说到排佛派的领袖是物部家



名为守屋的男子，而根据一本名为『先代旧事本纪』的史书记载，他有着一位名为“布都姬”的妹妹，“布都”两字便是从此而来。不过布都的身份并非只是一个名字的捏他这样简单，因为这本史书同时也提到了布都姬有一位女儿嫁给了在宗教战争后手握重权的苏我家当权者“苏我马子”，并在两家的关系中起到了重要的作用。若是各位读者对日本的历史文化有所研究，那么应当会发现这一记述中隐藏了很重要的一条线索，而这就与另一位角色——苏我屠自古有关了。

相对与苏我家有着密切关系的布都姬而言，属于苏我家女性的屠自古之角色原型实际上也与物部家有所关联。在宗教战争之后，上面提到的那位权臣苏我马子为了巩固自己家族的权势，采取了让自己的子嗣与皇族联姻的方式来确保自己的地位；作为皇子的圣德太子自然也顺理成章地享受到了这一“福利”。据各方史料记载，被选中与圣德太子这位在当时大概还是处男的青年结婚的便是苏我马子一位名为“刀自古郎女”的女儿。“刀自古”音同“屠自古”，亦即是说屠自古的人物原型便是这位圣德太子的皇后。事情发展到这里好像还没啥太大的问题，不过因为苏我马子这个人好像只有一位妻子，所以刀自古郎女的母亲自然也是这位了——这也没啥问题，但这位妻子在嫁来苏我家之前的姓氏是“物部”——这就要命了。先不论苏我家和物部家这对仇敌到底怎么把婚姻关系保持到物部家覆灭之后的，前面提到的那本『先代旧事本纪』可是清清楚楚记载着“布都姬之女为苏我马子之妻”这条线索；既然苏我马子只有一位妻子，那么刀自古郎女就理所当然地变成布都姬的孙女了，而布都姬也就升格成为了圣德太子的岳祖母！而虽然『先代旧事本纪』这本史书的内容早已被日本学者证明是胡说八道，但更为可信的『日本书纪』中也提到了苏我马子的妻子是物部守屋的妹妹本人，而『纪氏家牒』与『石上振神宫略抄』这两部书物更是明确写明了这位妹妹大人就是布都姬本人。这样一来布都姬反倒是更近一级，变成刀自古郎女的母亲兼圣德太子的丈母娘了……这一身份变化的本质倒是没什么大碍，不过有关布都姬本身的研究还是要涉及到上面跳过的那个问

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：小北　出品：岚色工坊
出自：『灵绊之歌』
提供：岚色工坊



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：兔子猫　出品：岚色工坊
出自：『灵绊之歌』
提供：岚色工坊

题："究竟为什么苏我家与物部家在宗教战争之后还能保持婚姻关系？"

这个问题或许不太好回答，不过如果让我们换个角度思考的话，就会发现其核心实际上还是一个更为直接的问题："布都姬在这一过程中担任着什么样的角色？"——毕竟留下来的物部家人士就只剩布都姬一人了。根据『日本书纪』记载，物部家的财产在战败之后被分割成了两半，一半充公到了皇族的名下，而另一半则是藉着"作为物部守屋之妹兼苏我马子之妻的女性具有合法继承权"这一非常遵守现代法律的理由而被归到了苏我家之内；如果这还不能说明什么，那么『日本书纪』对此事件的进一步描述就十分清晰了："布都姬唆使自己的丈夫进攻物部家，并借助自己的合法身份来夺取物部家的遗产"。这正是作为物部家人士的布都姬在自己的家族被消灭以后还能享受由自己丈夫提供的荣华富贵的原因，也正因此，布都姬被学术界视作了日本历史上极为著名的一位恶女。有这样一位腹黑到了极点的丈母娘把阵，还且容我为太子殿下点一根蜡烛；大概也正是因为这一原因，圣德太子并未太过宠着刀自古郎女这位皇后，而是更加喜爱之后所娶的妃子了……这不是在拆神古 CP 啦不要打我。

当然上面说的这些故事毕竟也只是"历史人物"的表现而已。虽然神灵庙三人组在设定上似乎是过去的那三人没错，不过也并不能把她们的行为与性格完全视为与"外界"流传的相同吧。实际上，神子、布都与屠自古所经历的圣德太子执政时代似乎也与我们所了解的有所区别。且不论圣德太子的真实性别这种难以考究的事情，这篇文章在前面其实已经提到了最为明显的一个差异点——神子信奉的并非佛教而是道教，而她们三人也早已成为了仙人而不再是单纯的历史人物化身。作为神灵庙根基的这一设定看似简单，它对于这三位人物的影响却是极为巨大的。佛教的忠实信徒、神道教的背叛者、两教之间扭曲的后裔，她们原本应当以这样的身份活在现实的历史当中；然而她们在以仙人的身份进入幻想乡的世界观之后，却以看似与她们无关的"道教"为中心将一切事件与可能性都联系在了一起，而获得了全新的由神主赋予的幻想之历史。她们身上所蕴含的秘密，在众多存在与虚构的元素的渲染下，远比这些被古旧的纸笔记载下来的故事要更为吸引人们的目光。

投影之外的真实
——三人之一次设定

The original Setting
Truth outside of the illusion

说到她们在东方系列世界观中的特性，"能力"在考据中始终是最为明显并且有效的要素，有着历史人物原型的她们就更是如此了——毕竟有着考据嗜好的神主可不会随便编个能力出来安排在她们身上。作为对这一观点的支持，神子的能力对于大多数了解圣德太子传说的人来说都不会陌生：

"能够同时听取十人说话程度的能力"，这一在东方系列世界观中显得有些过于具体而又看不出什么太大用处的能力便是神子作为"圣德太子"的身份存在时遗留下来的最佳证据。根据大家都很熟悉了的『日本书纪』记载，圣德太子在年幼时曾经举行过听取他人请愿的活动。某一日有 10 名请愿者同时向圣德太子讲述自己的愿望，连他们自己都没期望圣德太子能作出答复，圣德太子却顺利地将这 10 人的话一句不漏地听取了下来并给予了他们各自有效可行的建议，从而成就了他"丰聪耳"（意指有着易于理解他人话中含义的敏锐双耳）的异名，也给了神主一个方便可用的姓氏。虽然有种说法是 10 人并非同时说话而是按顺序一个接一个向圣德太子进行诉求，但即便如此也无法否定圣德太子有着惊人的信息处理能力，这一事迹也随即成为了他圣人化过程中重要的传说。不仅如此，神主也发挥了自己的想像力将这一能力进一步解释，让神子的能力具有了更为优秀的作用。求闻口授中阿求对于神子的能力是这样记载的：

虽然是简单又朴素的能力，不过既然这是天生的素质，那说不定她还有着别的超人级别的能力。所谓生来就超人一等就是这样吧。

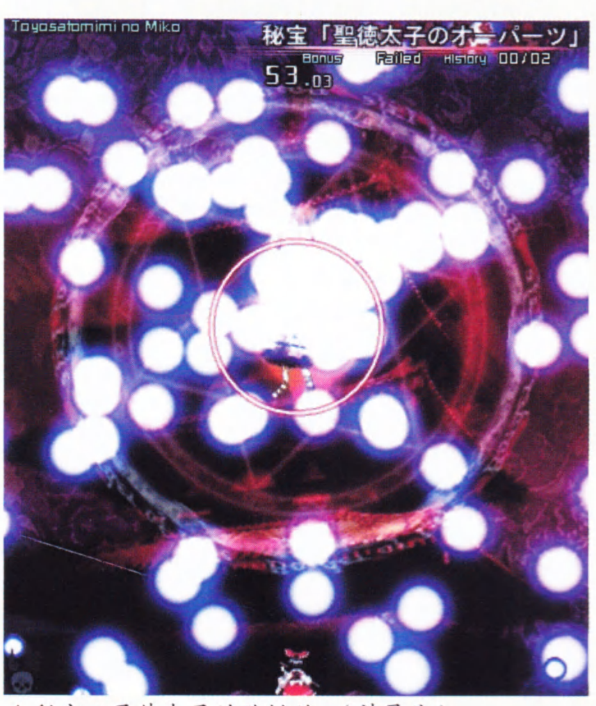
顺便一提，同时理解复数人的说话其实是很

困难的。虽说我有着过耳不忘的能力，不过那也只是按着时间顺序记录下来而已。如果同时有两个人在说话，一般就会因此而忘记其中一个人说话的内容了吧。而且我也只不过是单纯记住了那些内容而已，还要理解并进行回答的话可就不是人类能做到的事情了。

不过，由于她的耳朵实在是太灵敏了，对她平时的生活也产生了不少麻烦。她戴着的耳罩就是为了消除别人的杂音而保持自我的平稳所用的道具。不仅如此，这一道具对于声音也有着指向性放大的功能，可以让她只听到即将消失的幽幽细声之类的他人声音。所谓耳朵就是职业工具，大概就是这么一回事了。

另外她也有着不用直接听取别人说话的内容，单单从说话的方式、表情、小动作之类的细节就能够在一定程度上理解对方实际欲望的能力，她正是因为这一强大的理解力才超出了常人的范畴吧。这其实也就代表她在一瞬间就读清了形成对方欲望的原因。虽然她的能力接近于读心，不过区别在于，后者是读取了当时的思考与过去的记忆，而前者是理解了对方的资质并推测出未来的情况。

从阿求的说法可以看出来，神子的能力称得上是妖怪觉和御阿礼之子能力的结合甚至进化——虽然不能直接读出思考，但强大的分析与理解能力让她具有了比起读心来说更容易吸引别人的特点；虽然不能长久保存在记忆里，但可以仅从别人身上获得的少许情报就在短时间内理解并给出合理的建议的话，比起单纯的“记录”来说对他人就更为有帮助了。归根结底，这一能力的条件其实很简单——智商。虽然圣德太子原本就被传为天资聪慧之人，不过神子能够使用出这样的能力就像阿求说的一样，已经是“非人才能做到的事情”。正因如此，可以说神主极大程度上美化了神子这一来源于历史传说的能力，让普通的超能力变成了高智商的表现——也让这一能力成为了塑造神子性格的源头。



▲秘宝「圣德太子的欧帕兹」(神灵庙)



▲「新生的神灵」(神灵庙)

在许多偏向搞笑的二次创作中，神子的形象都是一个得意洋洋喊着“吾乃天道”然后惹出各种事情的中二少女，欠揍程度和抖M爆发的天子不相上下。这一形象与身为传说之君主的她可以说是及其不相符的。然而二次创作的源头始终是一次设定，即便是搞笑作品也大多都在原作中有着所谓的“梗”存在；而造成了这一形象的“梗”，就是神子本人在原作中表现出的性格了。正如上面所说，神子的能力在一定程度上是来自于她过高的分析与理解力，也即是“智力”的体现——但也正如“天才都是神经病”这句不知道哪路高人总结出来的俗语所说，神子的性格其实有着不小的极端性，而最为明显的一点便是她的“自傲”了。由于历史上相传圣德太子出生在马厩之中，或许受到了采访者骚扰的神子便在求闻口授中亲自作出了这样的回应：“高贵的我怎么可能出生在那种脏乱发臭的地方呢”，在否定了这一传说的同时也将自己的骄傲表现的一览无遗。不仅如此，在神灵庙的剧情对话中，神子对每一位朝她挑衅的主角都淡定地表现出了无所不知的超然态度，即便因为妖梦是半人半灵之身而使神子没有正确读取出她的欲望，但对其他人都能起到作用的洞察力也确实给了她一份不小的自信；虽说幻想乡的少女们在战斗前打嘴炮之时也都是一副看轻一切的口气，不过神子的底气毕竟的确是有能力作为依据的，而虽然她也对着灵梦说出了“我一直在等待人类像如今这样否定了我真实的存在，而将我奉为传说之时，来吧，试着打倒我吧！然后我就将成为活着的传说！”这样与其说是霸气不如说是中二病犯的台词，但这也确实体现出了她对自己传说中的执政者之身份与对自己未来在幻想乡中能够重新崛起



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：谜肘　出品：二维镜像
出自：『感情逆流』
提供：二维镜像 http://gensoukyou.taobao.com

的自信。除此以外，心绮楼的背景介绍也直接表明了她的这一性格特点：

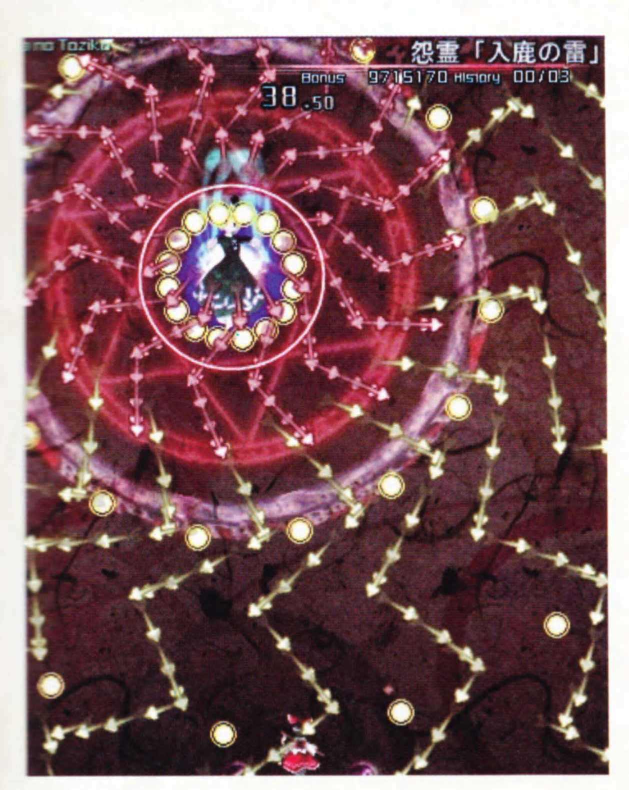
人类的内心正在逐渐失去希望。
察觉到这一点的神子决定让自己成为新的希望，并以此拯救整个世界。
为了达成这个目标，就必须要打倒那些捣乱的同行，从而掌握人心。

在大多数心绮楼参战角色都没有注意到剧情里希望之面丢失产生的问题时，瞬间察觉到这一点的神子无疑有着幻想乡里最顶尖的洞察力；但她的这一处理方式就显然很有问题了。先把碍事的其它宗教都击溃，再让自己成为人们的信仰目标而取回他们的希望，这怎么想都是绝对自我中心的人才干的出来的事情。考虑到神子在结局中给秦心制作的新希望之面也是以自己的容貌为模板，并美其名曰："这不就是希望的象征吗"，对她这一自傲性格的评价想必是没法再翻案了吧。不仅如此，她在自傲的同时还有着作为一个政治家必备的特质——对他人的表面吸引力。根据求闻口授的记载，神子的性格其实意外洒脱并且喜欢开玩笑，使作为宗教首领的她能够很简单地接近群众并获得他们的支持；然而仅仅做说笑的朋友对于政治家来说是不够的，正如阿求随后记录的"在直接面对她时会完全找不到她的破绽、从而产生一切都被她看透的感觉，随之对她敬畏起来"这样的情况，神子其实有着足够的实力让他人对她产生个人崇拜。这样一来神子平易近人的性格就稍显奇怪了，而实际上也有人认为神子这一性格完全是她的能力制造出来的假象；正如妖怪觉可以封闭内心使得读心无效那样，有着分析理解他人欲望能力的神子也完全可以让自己的真实想法完全隐藏起来，从而笼络到一般民众的人心。虽然这一推测看起来完全是在无情地黑神子，但在神子的过度自傲表现以查证之余，求闻口授中也有着宛如"她为了不让民众获得推翻自己的力量而在表面上推广佛教"或"仙人的弟子只是用来打杂的工具，不会获得力量的传授"之类表现出她作为政治家自我中心一面的记载，很难想象她那表面上的性格并非政治家的假笑而是她的本心。可以说这一天生的才能才是神子最终会选择"道教"这一利己主义宗教的理由，也是她能够从"圣德太子"这一禁锢了人物特性的历史躯壳中获得足够二设可塑性的原因。正因如此，作为神主对于将历史人物引入幻想乡的初次尝试，丰聪耳神子无疑是塑造的很成功的一名角色；她那与历史传说记载之间若即若离的设定着实吸引了许多人的目光。

不过，作为圣德太子之妻——刀自古郎女之化身的苏我屠自古却并没有像神子那样引人注目。究其原因，首先大概就是她那中 Boss 身份惹的祸了。作为 STG 游戏系列中的一部作品，东方神灵庙也没有超出它的前辈们所划下的框架，继而让中 Boss 这一地位一如既往地没有存在感，自然屠自古也无法获得更多可以挖掘的对话或设定了——与在心绮楼中出场的神子和布都相比，这一差距可以说是导致她缺乏一设依据的最主要因素。虽说如此，神主对于这位苏我家成员的设定也并没有因为她中 Boss 的身份而随意糊弄。正如前文所说，"能力"的实质正是判断一位历史人物原出处的根据，而屠自古也不例外：她的能力名为"能够引发雷电程度的能力"，虽然雷电系的能力看起来像是与某位 Lv5 的哔哩哔哩差不多的常见类型，不过这一能力其实是有着一个典故存在的。前面说到"苏我马子"这位权臣在宗教战争后藉由笼络皇室而成功掌握了实质上的权势，而苏我家也藉此成为了连天皇都难以管辖的强大势力，引起了朝廷众臣的许多不满。于是在宗教战争结束约 60 年后的公元 645 年，一位名为中臣镰足的大臣当众将苏我马子与布都姬之孙"苏我入鹿"刺杀，使得盛极一时的苏我家从此没落。然而古代总是充满着各种神秘的事件，相传在击溃了苏我家的势力之后，中臣家的宅邸不知为何遭受了极为罕见的落雷袭击，而中臣镰足在此之后也患了难究其因的重病去世了。这两件事



居然如此巧合，导致民间普遍认为这一落雷正是源于苏我家亡灵的作祟，而中臣镰足的病也是因为亡灵的诅咒而导致的结果——屠自古的SC“怨灵「入鹿之雷」”便是将她的能力与历史上的这一传说联系起来的铁证。当然话说回来，这一能力其实多少参杂了些神主的恶趣味；毕竟屠自古在苏我入鹿被杀害的时候已经成为尸解仙了，不应该会受到入鹿对中臣家之仇恨的影响才对嘛。大概正是因为这一原因，神主在求闻口授中才将降雷的能力设定为了所有怨灵都具有的能力，而屠自古就只是其中力量比较强大的一位而已了。



▲怨灵「入鹿之雷」

顺便一提，这位名为中臣镰足的可怜人在因病去世前一日曾受天皇赐姓“藤原”，从而开创了藤原家这一在日本历史上非常有名的大家族；不过这并不重要，重要的还是“藤原”这一姓氏里蕴含的问题——让我们按日本历史传说的记载来理个究竟。首先这位藤原镰足生了个比他还有名的儿子叫藤原不比等；这位不比等同学传说曾经向从月亮上下来的辉夜姬求婚未果；其女藤原妹红因为父亲被羞辱而跑去吃了不死药并进入幻想乡找辉夜百合……好吧上面这句跟历史传说没啥关系。不过换言之，在东方系列的世界观中妹红其实是将苏我家击溃的中臣家后裔，而因为SC名的关系屠自古看起来也挺清楚入鹿被谁所杀，那么这俩人没打起来也真是件挺奇怪的事情——当然这俩人到现在好像也没碰过面就对了。

不过在能力之外，缺乏一设的屠自古就没有什么引人注目的表现了。即便她有着作为圣德太子妃的人物原型，在神子的性别被神主篡改以后她的先天优势也荡然无存；祸不单行，神主在接受采访时还明确表示“屠自古和刀自古郎女只是名字很像，其实俩人没啥关系啦，屠自古这个名字也是因为看起来很帅（屠戮自我的过去）才取的”，让变得孤单的屠自古在影薄之余还变成了一个中二——虽说和同样中二的神子倒是挺配的，然而一设中也没有表明过神子与屠自古有着超越主从之间的关系，让这一夫妻的设定很难找到地方发挥。更丧心病狂的是，由于在神主的设定中落雷是由怨灵发怒造成的，而屠自古在神灵庙中仅有的几句台词也怎么看都不像温文尔雅的大和抚子，让她在二设中的人物性格基本定性成了脾气不好的吐槽役——当然这也是因为神子和布都都相当善于犯傻的缘故。

值得注意的是，在这一历史问题上不仅屠自古有不少疑点，布都在幻想乡中的设定似乎也游离在了原本的历史之外。那位布都姬虽然与圣德太子和刀自古郎女都有着密切的关系，但这些关系也随着神主的表态而在东方系列的世界观中消失的无影无踪了；例如说，求闻口授中提到布都与屠自古在宗教战争中是一对冤家对头，然而历史上的刀自古郎女在那时有没有出生都是个问题，自然也不可能与她的母亲产生分歧了——如此看来，她们究竟是不是我们所知的历史人物还是个相当值得研究的问题。然而从反面来思考的话，还有着另一个更重要的问题：她们在不问世事度过了千年以上的时光之后，如今展现出的姿态就是真实的吗?

答案是否定的。就算不谈屠自古这位变成亡灵而无法保持原本模样的倒霉鬼，作为尸解仙的神子与布都也没法拍着胸膛保证自己还保留着千年之前的姿态；她们身上产生的变化并

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：嗶嘰　出品：右手定则
出自：『东方梦花旅』
提供：小劲

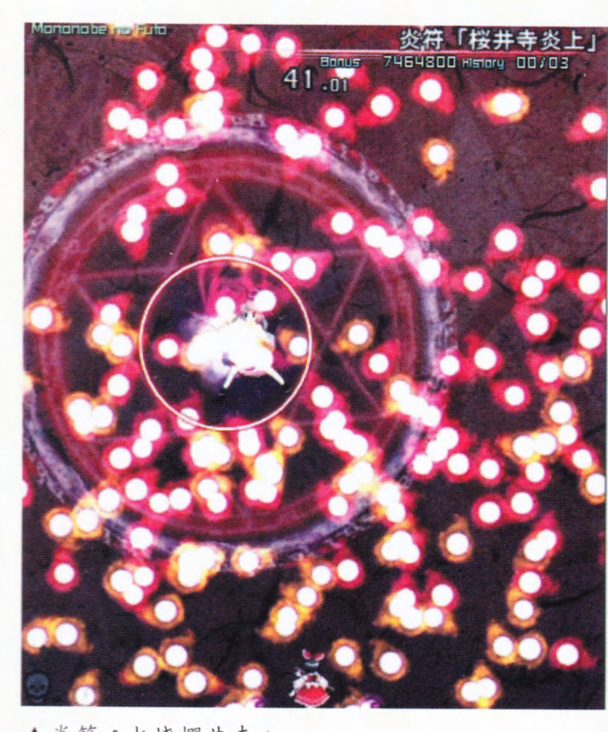
不是时间流逝留下的痕迹，而是更为单纯的，由自己“随心所欲”而生的产物。要探讨这一问题的话，就要从物部布都这位尸解仙的代表人物说起了——按常理而言，这一考据应该从她所拥有的能力详情开始；不过虽然“能力”的重要性在考据之前两位的时候已经表现了出来，但布都“能够操控风水程度的能力”实在是和她的相关故事没有什么太大关系，求闻口授中更是明确说明了这一能力其实是布都在信奉道教之前就有的来源于“神道教”的能力，看起来只是神主单纯对于有着悠长神道教信仰历史的物部家之致敬吧。那么抛开能力不谈的话，布都所蕴藏的其它秘密又与之前所说的问题有着什么关系呢？其实求闻口授的布都词条中提到了这样的设定：

尸解仙便是以已死之人的身份来活动，借此逃脱寿命的限制的一种仙人。

成为尸解仙的方法有很多种，她所使用的方法似乎是“将肉体完全舍弃掉之后再将灵魂寄宿在某样道具之中，经过一段时间后自己的尸体就会变成那样道具，而原本的道具也会随之变成自己的姿态”之类。而“皿”应该就是她所使用的道具了。

实际上因为复活的时候已经舍弃了肉体，尸解仙在一定程度上是可以随意决定自己复活后的姿态的，不过大部分尸解仙仍然会变回和原来很相似的样子。这大概是因为她们对自己原本的姿态有所依恋，并藉此让别人能更容易认识自己的存在吧。因此她才变成了这样古风的姿态，而神子倒是相对更能融合进现代社会中一些。

这段设定很明确的表示了“尸解仙在复活后并不一定会保留自己原本的姿态，而是可以在某种程度上对自己的形态进行随心所欲的变化”这一重点。虽然原文提到一般人都会变回原来的样子，而布都和神子似乎也在这一例之中，但这一说法其实也有着不少疑点。最大的问题便是在神子的外表上了：历史上的圣德太子在去世时已年近五十，利用了这一表象让世人以为自己已死并成为尸解仙的神子的年龄自然也是这个数字，那么她在复活时肯定还是利用过尸解仙的便利条件，把自己的外貌变回了年轻时候的样子才对。可能这件事情看起来还不是很严重，毕竟大家都想变得年轻嘛——但这一情况其实就使得“她们原本的姿态”重新隐藏在了黑暗之中。例如说，作为神子原型的圣德太子既然是男性，那么神子在复活时就可能真的像前文所说一样进行了性转；既然求闻口授里提到神子打算选择能更加贴合现代的姿态，那么在这个以萌妹当道的时代里变成女性其实也不是什么奇怪的事情。对于布都来说也



▲炎符「火烧樱井寺」

是同样的问题；经历过宗教战争的她没有理由会是这样一个幼女的造型，那么原本的她究竟是不是相对神子和屠自古来说老一辈的布都姬这一人物就成为了永远的谜团。这对于喜欢追根究底的一设爱好者们来说无疑是一个巨大的打击；不过这样一来，有关她们的二设创作也可以自由发挥而不会轻易被神主的发言所限制，倒也算是一桩好事。

然而换个角度思考的话，即便外表无法追究，但一个人的性格总归是不会改变太多的。神子在如今表现出的政治能力依旧不愧圣德太子的名号，而对于喜欢发怒的屠自古来说也没有足够的资料可以查证这是否刀自古郎女的性格。那么问题就只剩下布都了——她与那位著名的恶女“布都姬”是否有着性格上的相似点呢？正如前文所说，布都姬在宗教战争中起着幕后黑手的重要作用，而这一腹黑的性格也被幻想乡中的布都继承了下来：同样作为背叛了物部家的成员与宗教战争背后推波助澜的黑手，进入幻想乡之前的物部布都看起来着实是相当符合“布都姬”的定位；不仅如此，屠自古没能成功作为尸解仙复活也是她设下的阴谋所致，而神子也提到她烧毁寺庙的行为只是因为看到佛像很害怕而已，似乎神主的诸多设定都是打算将她塑造成一个完全的腹黑角色——但设定终究比不过巧合，布都在神灵庙游戏中的搞笑表现很完美地让她腹黑的设定被淹没在了萌点之下。大致概括一下的话，布都对前来踢馆的四位自机大致分别是这样表现的：

1、把前来踢馆的灵梦误认成为了让自己能完全复活而准备的考试对手。

2、把前来抢劫的魔理沙误认成来祝福自己复活的人。

3、把前来调查的早苗误认成来迎接自己登上天界的神明。

4、把被幽幽子忽悠来的妖梦误认成与自己同类的仙人并立刻为她带路到了神子那里。

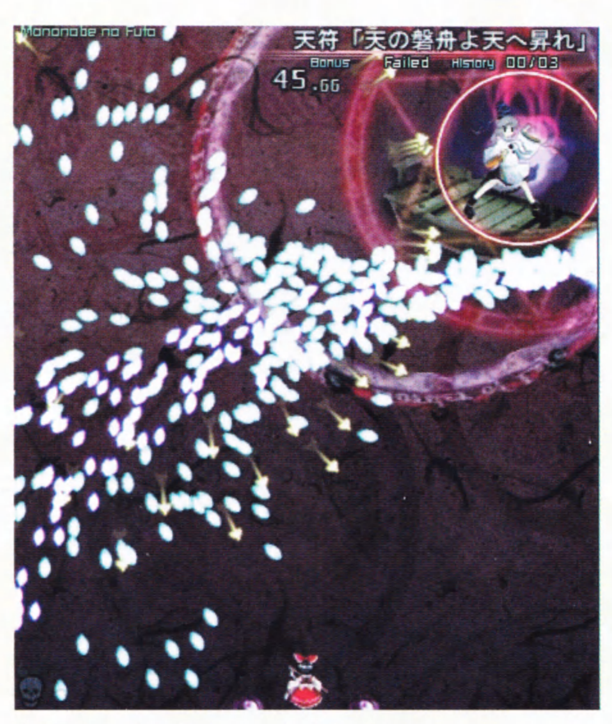
5、总之见到所有人第一面的第一反应都是“你是来祝福我复活的人对吧？”。

虽然东方系列里一向不缺笨蛋角色，但能完美天然呆到这个地步的也就只有布都一人了。拜此所赐，布都在二设中完全担当了神灵庙里卖蠢的角色，也让三人组里仅剩的常识人屠自古的吐槽担子加重了很多。神主大概也意识到了这个问题，即便神灵庙的设定里完全没有提到布都比较呆萌的特点，在求闻口授里还是没什么征兆地追加了“她的思考方式还停留在古代，与普通人完全脱节了”这样的设定。虽说求闻口授里布都依然表现出了腹黑的特性，但这一性格的话题性显然不如天然呆来的有趣，完全没能阻止二设圈里的这一公认设定的持续性扩散。稍微夸张点说的话，布都的相关二次创作其实已经超脱于历史原型，或者说神主的纸面设定之外了；即便原本的布都“可能”是按着布都姬的模板来塑造的，但在她进入幻想乡并被当作二设热门题材创作的时候就已经不再“仅仅”是那位历史人物的投影了。她与改变性别的神子和化为怨灵的屠自古一样，都成为了有着自己的灵魂与价值与无限可能性的，独一无二的存在——

对于她们来说，大概这样的称呼才是最为妥当的吧。



▲投皿「物部氏的八十平瓮」



▲天符「天之磐舟哟，向天飞升吧」



结语

Conclusion

二次创作的本质究竟是什么呢?

如果硬要说的话，神灵庙的故事其实就是太田顺也这位同人作家对于圣德太子传说的二次创作而已。当然这位作家可以说是相当不尊重“原著”，不仅让圣德太子莫名其妙地成为了女性，也将原本的世界观篡改的令人瞠目结舌。

——而这样的二次创作究竟想传达出什么样的东西呢?

东方系列的二次创作在来到了神灵庙时代之后，过于丰富的历史考据终于冲昏了创作者们的头脑。作为圣德太子的神子、作为刀自古郎女的屠自古、作为布都姬的物部布都，她们自己的存在大多已经被自己的原型所束缚。

——而这样的二次创作究竟想传达出什么样的东西呢?

许多事情都没有对错之分。与一设是否冲突并非判断二次创作质量的标准，而是否被一设限制了思维也不是影响故事可看性的理由。二次创作想要传达出来的事物，一直以来都只不过是作者“理解”的产物;而二次创作的本质，则是在这条道路上产生分歧的“一设”与“考据”的争斗所酝酿出的甘泉。她们不是古朴历史传说中的她们,也不是单单一设塑造出的她们;她们是结合了这两者之间的共通点与矛盾，再加上一些作者自我的思考而产生的独特的存在。

而能将这样的她们也充满尊敬地认同的话，大概才能成为令人满足的二次创作者吧；

这大概就是神灵庙这部作品中的充满创作价值的她们，所带来的启示。▲





我的妹妹就是这么可爱！

——专访半次元人气 coser 雪雪

■责编 / 如月千华、白石 ■美编 /ASKI

CN：雪雪
所在地：四川成都
星座：巨蟹座
本命角色：碓冰拓海 w
最近在看的动漫：Skip Beat（被安利的超好看！
半次元个人主页：http://bcy.net/cn119656



Q&A:

半次元：雪雪你好！请先跟大家打个招呼，自我介绍一下吧～

大家好我是雪雪 w，初入 jk 坑，偶尔会跳宅舞！喜欢热血番和运动番还有少女番偶像番还有 .....（省略很多字！）但其实很多番都喜欢看！但如果是这类的就常喜欢到起鸡皮疙瘩！请多指教～～

半次元：这次的黑猫萌哭了～是怎样喜欢上这个角色然后决定出的呢?

刚开始看到这个女孩傲娇，容易害羞什么的真的超级像我！越看越喜欢越看越喜欢！后来发现了琉璃酱内心的柔弱和温柔真的超级疼爱这个女孩！

半次元：这次的黑猫是手办版本的，很多小伙伴都觉得雪雪简直是黑猫本人～想问问之后还会有其他版本的黑猫计划么?

谢谢大家的喜欢，能够被说还原真的超级超级开心 w！之后还有 lolita 和哥特的计划呢～

半次元：黑猫的傲娇面瘫一直是萌点～觉得私底下自己最突出的性格属性又是什么呢?

面！瘫！哈哈哈我的自带属性呢～然后傲娇！（其实就是害羞啦哈哈）还有 ... 天然呆吧哈哈（这个是基友们说的 ///w///）



半次元：作品简介里有说“做我的男朋友是有很多好处的哦”。所以做雪雪的男朋友真的可以天天收到爱心便当么 >////<

哈哈，那个是琉璃酱的台词但是感觉也超级适合我呢 w~ 感觉自己就是个暖男（划掉 / 女！）哈哈会把男朋友照顾得好好的养得白白胖胖的呢（///w///）（羞

半次元：甜品入镜很多次呢 ~ 平时爱吃甜食么?

超级超级超级超级喜欢吃！（羞耻）所以才是小圆脸雪雪呜 TUT

半次元：看到雪雪战了很多套祈妹呢 ~ 是接触动漫后的本命角色么?

特别特别喜欢祈妹！喜欢她的歌声也喜欢她的坚强！特别触动我的心！！

半次元：第一次出 COS 的角色是? 最满意的一套 COS 是?

嘿嘿，第一次出的是库洛姆，想想那个时候什么都还不会但是还是美好的回忆！！家教简直一生推 w！目前我最喜欢的是楪祈的白战和黑猫啦 ~ 白战当天准备也比较充分，很愉快得就完成了拍摄，出片速度也超快！









Q&A:

半次元：有没有长期合作的 CP？ 也是软萌的妹子么?
QAAAQ 戳痛处啦哈哈，很期待能有固定的 cp~ 不嫌弃我的妹子快来和我愉快玩耍吧，快来我碗里好么 ~（坏笑 w

半次元：有尝试过和自己反差大的角色么? 比如凶器御姐之类 ~ 是否有这样的计划呢?
哈哈，暂时还没有反差很大的角色的计划呢！感觉自己都不能驾驭（小圆脸躲在墙角哭……）以后要是有真爱会努力去试试看的 w！

半次元:作为 JK 爱好者,平时会经常去拍一些 JK 日常么?
嘿嘿,会的哦 ~ 有一些计划会慢慢实现的！ jk&dk 之类的。(懒癌晚期患者 QAQ

半次元：日常造型喜好大调查 ~ 假高筒还是真高筒? 喜欢单马尾还是双马尾呢?
真绝对领域萌萌哒 w！ 勒出那么一点小肉肉是萌点呢。其实这一点是被安利的但是安利成功啦！哈哈但是天气冷了还是保暖穿假高筒好啦叽 w/// 双马尾一生推！！

半次元：最后的最后 ~ 来和喜爱你的粉丝们说几句话吧！
一直以来很喜欢你们 w！ 也超级谢谢你们的支持！你们的支持给我这个懒癌晚期患者继续一直挖坑的动力！谢谢你们的喜欢我会继续努力的 w！（深鞠躬▲


天赐
神授
“圣水”“乳香”
——こもりけい是这样炼成的（下）
■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

蛰伏的十年

Frist ten years in dormant period.

念过大学的人肯定深有感触，大学时代的生活是无拘无束、无忧无虑的，尤其是离开父母的住校生，摆脱了常年的束缚以后，自由得简直忘乎所以。日本的很多大学是不提供宿舍没有住校生这一说的，但很多走读生都是远道而来，为了方便通校就在学校所在的城市租房而住，比天朝大学生还要自由。こもりけい大学时代放任自流的程度肯定也不会输给在座的各位，除了最低限度的出勤率，剩下大把的时间就都花在了推 Galgame、画同人本和参加同人志即卖会这三个事项上，或者可以总结为一件事——在 OTAKU 的道路上越走越远……

脱宅神作『现视研』在描写第一部的男主角斑目时设计的剧情就很能博得读者的共鸣，因为斑目从爬上现视研社长的宝座到毕业引退成为社会人，却迟迟不肯从现视研里彻底消失，而是以厚脸皮 OB 的身份刷存在感的一整个过程实际上就是很多大学漫研、电研资深成员的真实写照。日本的大学生有一道避不开的人生门槛叫做"就活"，就活是就职活动的简称。日本人也清楚念大学是为了找份好工作，比中国更夸张的是日本大学生从大三就开始就职活动了，因为日本企业特殊的招聘体制，往往会提前一年，甚至一年半就与在校大学生确立就职意向，虽然初衷是为了公司利益出发尽早锁定好的人才，但也逼迫在校大学生们无心学业，早早踏上求职路。很多人大二的下半年就开始准备就活，一忙就是一年多，直到拿到企业的内定意向为止，这段时间任何事情都要放下，心无旁骛，专心求职。

那是不是所有大学生都为就活所困呢？也不尽然。任何大学里总有一小撮执迷不悟的家伙，认为就活事不关己高高挂起：一种人是胸怀大志，不屑走就职路线的；另一种人则是破罐子破摔，怎么都无所谓的。こもりけい毫无疑问属于后者。



不清楚こもりけい大学时学的什么专业，但可以肯定的是除了混文凭以外，他在大学时代应该没学到什么本事。作为游戏废人厮混了三年时光以后，临到就活的关头，こもりけい有点不知所措了。在就活的紧迫性面前，游戏废人们的"明日复明日"最终换来的就是就活机会的彻底丧失，而一旦错失了就活机会也就意味着想在大学毕业以后找到一份体面的公司职员工作基本上已经不可能了。有些游戏废人就此成为 NEET，而有些不甘堕落的进步废人则祭出了最后的法宝：我想成为〇〇家（这里可以自由代入漫画、小说、插画等头衔）。

当こもりけい的父母听到宝贝儿子把未来都寄托在二次元世界里的时候，不知道他的母上大人是不是像网络上流传的某"我的儿子想成为插画家"的搞笑图片一样，当场表情崩坏泪流满面。但意料之外却也是情理之中的是，こもりけい的父母竟然理解并赞同了他的想法，这就为こもりけい未来的事业之路大开绿灯。当然并不是说得不到家人的支持，那些 ACG 从业人员们就无法正常开展自己的事业，但影响毕竟还是有的。有些从事成人题材作品创作的作者始终不敢向父母亲吐露实情，怕的就是家人被人说闲话瞧不起。也有丧心病狂的工口漫画家竟以亲姐妹作为漫画角色原型的，这样一来就更不敢跟家里人来往了。年纪轻轻就被家人放逐，想必谁都会觉得不好受。こもりけい既然选择向父母坦诚相告，那么父母即便内心有抵触也不太会公然反对吧。

总之父母这关算是混过去了，眼下就是解决收入来源的问题了。要说こもりけい有没有全盘的计划来说服父母？那也不见得。他压根

就没有想过去 Galgame 游戏公司应聘原画师职位，因为他觉得原画师“简直就是云上的存在”，以他那种程度的画力是难以企及的。务实一点的做法就是继续同人创作，接所有能接的工作，等待本格出道的机会。说白了不就四个字嘛：维持现状。

翻阅一下けもこも屋的作品年谱就能了解到こもりけい早年的活动经历。以 1999 年为开端，2008 年『公主恋人』发售为分界点，在这整整十年时间里，けもこも屋发布的有据可考的同人志共 50 部，平均达到 1 年 5 部，高峰期从 2000 年开始，除 2004 年以外每一年都保持在至少 4 部，最高峰的 2005 年和 2006 年都发售了 7 部同人志之多。之所以如此热心创作同人漫画原因只有一个，那就是尽量多赚钱养活自己。再高尚的理想都拗不过空气、水和面包的问题。既然下定决心不走求职道路，自营创作者无非就是靠一年几次的大型同人志即卖会和有上顿没下顿的商业外包单来养活自己。一次同人展上能卖掉的本子数量总是有限的，出名以后还能找虎之穴之类的书店做店铺销售和通贩，但卖本子要缴税，销量的起伏也比较大，所以想获得稳定的收入就只能尽量多发本子。别小看同人创作的工作强度，如果以为仅靠卖同人本就能维持生计那也实在太 naive 了，房租、电费、瓦斯费、餐费、上网费、国民保险这些必要支出加起来就至少要十几万日元，还要把





不少钱投入到精神食粮上，こもりけい平时肯定靠打零工维持基本开销，业余时间才能画同人本。缺衣少食的那几年又请不起助手，于是自己画、自己搞定印刷、自己到同人展现场走穴卖本。这样算起来，如果不想过劳死的话，一年能出 6、7 部同人志的确已经是极限了。

十年间也不是没有商业公司找こもりけい画过东西，但数量实在是少得可怜。据他本人权威统计一共也就 4 次漫画约稿，两次为工口漫画杂志『COMIC PINKY』，另外两次投给了『COMIC Papipo』。这两本杂志都不是非常有名的主流月刊，こもりけい得到的又是篇幅很小的业余约稿专栏（这种短篇漫画也以动画常用的卡（cut）为单位，并不以页来计算），网上能查到资料的是『COMIC PINKY』2002 年 5 月号，以及『COMIC Papipo』2005 年 5 月号这两期。一年都轮不上一次的漫画约稿对于こもりけい的经济状况而言肯定是杯水车薪的。而对提升他的知名度实际上也没有多大帮助，こもりけい的维基条目里甚至都没有写上这段经历。作为余谈，こもりけい在画集的访谈里聊到了早年画工口漫的一些经历。这些漫画素材迄今为止从未有过流出，绝大部分人都不知道那时候こもりけい画了些什么，来自作者本人的爆料激发了读者们强烈的兴趣。据说除了最后一篇，之前所有的工口漫也都是以贫乳萝莉或者中性化的女汉子为女主角的，更接近于其早年的同人创作风格，与现在的画风有着云泥之别。轮到最后一篇漫画里才出现了一个御姐型的保健医叫アマネエ，是こもりけい在商业作品上发表的巨乳角色的开端，想必那已经是 2005 年以后的事了。

在 2003 年之前こもりけい的作画全部以手绘实现，这也是制约其产量一直无法大幅提升的瓶颈之一。后来转为半手绘半数码的作画方式，即用铅笔打草稿、描线、清稿，然后再扫入电脑用数码绘软件进行深加工。据说这种方

式一直持续到了『公主恋人』发售以后，后来『少女骑士物语』做到一半时才因为身体方面的原因被迫转为彻底的数码绘。这里提到的身体原因是指长期困扰着こもりけい的腱鞘炎，这是很多画师都有的职业病，病因是过度使用手腕，导致腕部腱鞘发炎，腕部关节会肿胀并伴有剧烈疼痛。2004 年こもりけい一度产量低落就是受到了腱鞘炎的损害，此后他开始使用数码绘软件，多少影响了作画效率。2009 年こもりけい腱鞘炎复发，于是不得不完全抛弃手绘的方式。

这里有必要简单介绍下不同作画方式对身体施加的影响。很多画师打草稿首选的工具都是自动铅笔，勾线时则用水笔。用自动铅笔画画时笔触的轻重、线条的深浅、粗细是完全通过手腕控制落笔的力道来掌握的，因此对手腕施加的负担非常大。数码绘工具一定程度上解决了这个问题，因为绘图板的笔能通过软件来调节压力值以此来实现笔触的变化。但数码绘工具也存在适应性的问题，比如こもりけい就怎么也用不惯 SAI 的笔刷，过去一直是 Photoshop 一本到底，现在则换用 CLIP STUDIO，软件很大程度上决定了涂法，所以对画师的画风是有影响的。

因为畏惧就活而走上画师的道路，因为生活所迫而卖力进行同人创作，因为健康受损而改变作画习惯，又因为作画习惯的改变而有了焕然一新的画风。这就是こもりけい蛰伏期的前十年。



究极 fetishism：こもりけい的两大"铁则"

Only two IRON RULEs：Ex fetishism.

如果不论玩 Galgame 看动画这档子事的话，こもりけい生平还有两大爱好，其一是拼塑料模型，其二是研究中世纪铠甲。后一项嗜好对こもりけい后来的绘画事业产生了决定性的影响。

2008 年 6 月 27 日，Ricotta 的处女作『公主恋人』正式发售，上市当周就勇夺 Getchu 销量排行榜冠军，不到一个月时间第一批游戏就已经被抢购一空，整个业界为之震惊。最终该作在强手如林的 2008 年以区区半年的销售期就名列 Getchu 总销量榜的第 13 位，作为无名新厂商的处女作取得了令人刮目相看的成绩。身为一家刚进入流通市场的新牌子，Ricotta 在游戏出货量上是持保守态度的，这决定了『公主恋人』不可能在销量上一举超过八月社、ALICESOFT、Leaf 这些业界大手公司的作品，但接近 2 万套的销量已经远远超出了 Ricotta 的预期。同年发售的游戏视觉书也在上市不久后迅速售罄并绝版，从一个侧面说明了『公主恋人』的人气有多盛。因为手头文字素材的匮乏，笔者无从对『公主恋人』制作过程中こもりけい的表现进行系统的介绍和点评，只能从后来公开的访谈和同时期的同人志中获得的信息旁证左引这一时期こもりけい画力的突飞猛进。

こもりけい是如何与 Ricotta 走到一起的这个疑问已经早有定论，こもりけい通过大学时代电研的一位同仁介绍结识了 Ricotta 的游戏制作人コージ，两人一见如故，几乎只用了一小时不到敲定了任用こもりけい作为 Ricotta 第一部游戏的人设和原画师。当时的こもりけい在商业作品领域完全没有名气，Ricotta 的决定是冒了不小风险的。好在 Ricotta 本身也是一个刚立起来不久的新牌子，在前文中笔者就简单回顾了 Ricotta 的成军史，看得出这是一个对当家画师极为倚重的游戏公司，整个制作团队里最有名的 STAFF 往往就是原画师，游戏的最大卖

点之一也是画师。这种对原画师近乎于偏执的依赖正说明了コージ当时在こもりけい身上看到了远远超越其名气的实力，否则断然不敢仅凭一点人脉关系就把堂堂处女作的人设之职委任给一个只画过几篇エロ漫的无名画师。

那么，在被 Ricotta 发掘之前，こもりけい是否真如笔者所说的那样籍籍无名呢？在 2006 年以前基本上是这样的，但在此之后情况逐渐发生了转变。网络上流传着的けもこも屋的同人志只有 20 本不到的程度，2005 年以前的作品尤其稀少，原因并不是物以稀为贵，大家都不愿贡献出来扫图放到网上分享，而是普遍觉得品质跟けもこも屋现在的作品有较大差距，不看也无妨。骏河屋上贩卖的中古同人志的售价就很有说服力，2004 年以前的本子大都贱卖，售价往往低于原价的 500 日元，而 2006 年以后的本子则轻而易举地炒高到了 2000 日元以上，要知道其中一部分是通贩本，收藏价值不高，然而毕竟已经绝版，奇货可居的卖家大有人在。造成けもこも屋同人志人气分水岭的原因很简单。早年こもりけい身上残留的萝莉控气质还很浓，读者不太能接受风格跟现在差异太多的早期作品。而且こもりけい也并不像他信誓旦旦的那样每本必画放尿 PLAY，原因不能一言以蔽之，一定程度上是为了避免雷同感，一定程度上则是照顾到读者的接受能力。但こもりけい的体贴考量反而适得其反，读者捧他的本子就是冲着放尿 PLAY 而去的，如果领不到“圣水”的话不免失望而归。或许也是注意到了这个现象，从 2006 年起的本子绝大多数都在“圣水”的量上做了强化，终于不辱ぢたま（某）接班人的名声，在前者逐渐因为年事已高而淡出业界一线时（毕竟生了两个女儿后收敛了很多，风格也不再激进了），接过了“圣水神教”的大旗。







此时的こもりけい方才终于有了一呼百应的实力和气质。

在コージ与こもりけい的初次接洽中谈到的只有游戏的世界观和角色大纲，因为Ricotta并没有一个强力的制作人存在，游戏制作过程不是自上而下的分包，而更像是让各部门做“填空题”。但两人在“带有中世纪贵族气质的人设”这一点上一拍即合，并幸得こもりけい毫无保留地直抒己见，几乎是在碰面后不久就把女主角之一的西尔维娅的人设稿给确定了下来，为人设工作迈出了一大步，这也是コージ可以安心将重任交给无甚名气的こもりけい的原因。

看得出こもりけい对西尔维娅这个角色倾注了更多的偏爱，出身于贵族之家的西尔维娅有着正统王道的金发巨乳美少女的外形设计，她精于剑术和骑马，是击剑部的主将，于是佩剑和自中世纪盔甲脱胎而来的击剑服当然是必不可少的，金发贵族少女与剑胄的搭配简直就是こもりけい梦寐以求的人设方案，不由得他不全力以赴。刚才也说了当初人设只有大纲而没有细案，换言之就是STAFF只决定了主要角色、次要角色和数量和划分、大致的定位、角色线的容量和大约的ending，至于角色的一切细节则全交给こもりけい来处理，可以说他在他的商业出道作里就已经享有了很高的自由度。『公主恋人』一作不仅奠定了こもりけい的风格和地位，也基本上勾勒出了こもりけい的强弱项。

こもりけい的弱项可能出乎很多人的意料——其实是他的叙事能力。按理说こもりけい在入主Ricotta前画了十年的同人志漫画，竟然会败在叙事性上？正是如此。直言不讳地说漫画并不是こもりけい的强项，一直以手绘作业，单打独斗十几年的他先天上没有进行过漫画创作的系统学习，后天上也受制于捉襟见肘的人力和物力，所以こもりけい的漫画都是没有经过后期加工的“半成品”，只有分镜而没有背景，只有底稿而不用网点，只做最低限度的涂黑，对话框效果音这类东西一律从简，而且除了封面绘基本上不画上色稿。所以けもこも屋的同人志只能靠实用度取胜，剧情和技法方面都无从谈起。久而久之，こもりけい也就不



在手什么叙事能力了，也无法在角色线设计上给脚本写手提供有益的建言，如此一来就加重了脚本师的负担。还有一个副作用是，こもりけい画不了幽默轻松题材的特典小漫画，通常这类漫画会放在官网和游戏特典里供玩家消遣，Ricotta 只能另觅人选来做这些事。

但こもりけい的强项较之他的弱项要突出得多，某种程度上说是决定了 Ricotta 作品人气兴衰的重要因素。虽然是第一次为 Galgame 做人设（严格地说是第二次，2006 年こもりけい曾做过一部简陋的『ToHeart2』同人游戏，但角色只有小牧爱佳一人），こもりけい已经总结出了所谓“Galgame 的两大铁则”。其一曰：人设上的“零重复”；其二曰：HCG 的避免全裸原则。究竟何解呢？且听笔者细细道来。

人设“零重复”是 Galgame 人设的最高境界，然而实现起来却困难重重。零重复的人设就意味着人设稿数量的大幅上升，意味着开发周期的延长，等同于成本的提升，仅从这一点来考虑就让很多游戏公司敬谢不敏，宁愿在人设上稍稍偷工减料。こもりけい在这条原则上却有着异乎寻常的固执。コージ曾说希望将『公主恋人』做成『妹妹公主』一样的“公主游戏”，こもりけい不这么想，因为“全公主阵容”本身就是一个很大的属性重复，所以实际上名为『公主恋人』的本作真正的公主殿下只有一人，而其他女主角都有或多或少带有公主气质的个性角色，こもりけい是想借此告诉玩家，在非幻想世界观的现代社会里，公主的定义是不拘一格的。

Galgame 人设的精华全在女性角色，『公主恋人』女主角四名，PS2 版新增一名，主要女性配角 2 名，阵容维持在适中的程度。四位女主角夏洛特、西尔维娅、凤条院圣华、藤仓优秉持了“零重复”的原则，从体形、举止、着装，到性格、气质、地位，都有着很明显的差异。夏洛特是自幼在深宫里长大的公主殿下，典型的天真烂漫型贵族少女，发型是可爱中不失落落大方的粉色长发，有着 92G 杯的本作首屈一指的巨乳身材，对主人公怀有 girl meets boy 般的好感。西尔维娅是贵族之女，自幼接受精英教育，有着很强的自豪感，并精通击剑和马术，教科书般的金发美少女，88cm 的胸围排名第二，





与主人公是父母撮合的未婚妻关系，抱有的感情也比较复杂。凤条院圣华，有钱人家的大小姐。努力跻身新贵族行列，不想被人视为暴发户。所以在艺术修养方面对自己要求很高，既是优秀的服装设计师，也是一位出色的模特儿，自尊心也很强，但表现方式不同，对主人公流露出一定的敌意，经历了从敌意转化为关注，从关注转化为好感的过程，虽然胸围是四人中最小的，但匀称的身材依然极富美感。藤仓优，主人公的专属妹抖，虽然是孤儿院出身的平民，但多年来接受良好的教育，身为妹抖的一言一行都无可挑剔，除了操持家务照顾起居，也是主人公谈心的对象，身边有如此乖巧的妹抖存在，日久生情也并不奇怪。

与以上四位女主角交往，玩家不仅能从视觉上，也能从角色的内涵中体会出四种完全不同的感觉。こもりけい的人设并不走哗众取宠的夸张路线，各种设计都很合理，都为角色的特点所服务，比如夏洛特乘坐马车上学，总是穿着梦幻般的公主裙；西尔维娅将美丽的秀发盘起，时刻随身佩戴着佩剑以彰显骑士风范；圣华身为社交部部长极为看重社交礼仪，又因为从事时装设计的缘故，举手投足都有高雅的时尚风范；藤仓优平时总以干练的妹抖装示人，说话柔声细语，做事一板一眼，考虑问题细致周到，乃贴身女仆的典范。这样一目了然的设定可以让玩家们将更多的注意力放到角色本身的魅力上，从而玩到一款王道的恋爱ADV。

与角色魅力相辅相成的是作为一部工口游戏的实用性，Ricotta作品口碑甚佳的一大原因就是无可挑剔的实用性。放尿、妊娠、anal sex是『公主恋人』口碑零差评的三大法宝，身为一部纯爱ADV，却引入了拔作中的重口味sex元素，这并非Ricotta的独创，而是时下Galgame的一种趋势。如果说放尿、妊娠、anal sex是一种形式，那么在这形式背后的就是作为实用性实质的HCG。这里，こもりけい信奉的原则是“避免全裸原则”。其实业内很多人都相信尽量避免女性角色全裸的出现是工口游戏的铁则，因为一览无遗的全裸并不是引起玩家亢奋的最佳手段，Galgame的玩家（进一步引申为全体喜爱萌文化的二次元消费者）身上或多或少都存在有fetishism，所谓fetishism可以解释为恋物癖，这里的物可以指四肢、头发等非性器官的身体某一部分，也可以指鞋子、丝袜、胖次、bra等实实在在的物体，恋足、内裤偷窥欲都是fetishism的一种表现形式。全裸就意味着将注意力全部集中到性器官上，对恋物癖患者们而言反而并不是最佳的表现方式，倒是着衣PLAY最大限度满足了fetishism的需求。

但说和做永远是两回事，要用画笔来表现着衣PLAY，首先必须考虑衣物在模特身上半脱时的形态，半脱是一种非正常的着装状态，不是靠想象就能完全模拟出来的，于是こもりけい就买了一些充气的人偶充当模特，并采购了一批女性服装的实物，尤其是内衣来做实验（圈内自己掏腰包买女性内衣做素材的绅（bian）士（tai）貌似挺多的）。其次还要考虑到肉体在有衣着上身时的露出度，有时候充气人偶无法表现出内衣勒紧皮肤时的质感，こもりけい就自己穿上然后照镜子。当用人偶模特拗造型感觉激发不出灵感时，こもりけい就买裸体写真集，实在不行只能自己摆POSE，对着镜子M字开腿什么的……后期发展到不光是穿衣服啪啪啪，在画『少女骑士物语』时还有上身戴着盔甲啪啪啪的HCG，其fetishism的硬核程度让人肃然起敬。



在『公主恋人』销量长虹的鼓舞下，游戏于2009年7月开播了TV动画版，再次掀起了Ricotta的热潮，翌年1月升级过的PS2版发售，同年9月逆移植的18禁版OVA动画发售，第三度引起轰动。而在这两年多时间里，还有多达8个版本的小说和漫画陆续在各种载体上发表，在短短两年多里『公主恋人』就发展成了一部庞大的跨平台大作，身为人设总规划者的こもりけい可谓居功至伟。

但奇怪的是人气急速飙升的こもりけい

的名字为什么没有出现过在其他公司的作品里呢？こもりけい要进入轻小说插画领域的技术性门槛是不存在，其本人也在很多场合下表示过想要尝试画轻小说插画，但又同时表示档期总是不合拍，或许这就是こもりけい始终迈不开步子的原因。

『少女骑士物语』的企画据说是在 2010 年初就已经定案了的，当时コージ给こもりけい打电话告知了新作的大致情况。而こもりけい听说要做一部本格的中世纪马上竞技的运动题材游戏，其中将会牵涉到大量铠甲的设计立即兴奋地坐不住了，连连请缨出战。比之『公主恋人』时有过之而无不及的是，こもりけい在女性角色的人数和分工正式确定下来之前就已经做完了苏利亚和柊木绫子两个角色的人设稿，并声称自己的本命角色是苏利亚，这样一来 STAFF 不接受他的设定稿都不行了。但『少女骑士物语』的设定工作绝非是在这种欢乐的、如同儿戏般的氛围中进行的，恰恰相反，这次的工作对于こもりけい而言是一次真正考验其实力的苦战。

现在流传于网络上的很多宣传资料都把『少女骑士物语』定位为继承了『公主恋人』以贵族少女为主角的这一风格的系列作品，而实际上官方并无这个初衷。コージ曾表示 Ricotta 原来的计划是制作一部学园运动部活题材的新作，但运动项目的选题不知怎么的竟然扯到了马上长矛比武上来了，当时包括コージ和こもりけい在内都对这项从中世纪延续至今的古老运动不甚了解，充其量就是看过 2001 年的一部讲马上长矛比武的好莱坞电影『圣战骑士』，而こもりけい仅仅只是被铠甲设计的诱惑给勾走了魂。据说こもりけい从学生时代就喜欢中世纪幻想题材作品，曾倾心于 SLG 大作『皇家骑士团』系列，当时就经常收集关于中世纪武器和铠甲的资料，后来发展到购买昂贵的铠甲画册，并研究现代铠甲的制造商。こもりけい得知『少女骑士物语』的企画后当即就表示不想做半吊



子的设定，要做就做全身铠甲的原创设计，为此こもりけい和 Ricotta 两方面都背上了沉重的负担，但こもりけい并未因此而退缩。

『少女骑士物语』的设定是在一所模仿中世纪风格的学校温福德学园里流传着一项马上长矛比武的运动，少年少女们以发扬骑士精神为己任，身着中世纪铠甲，手持用特别碳纤维材料制造的长矛，策马扬鞭，一决胜负。乍一看就已经牵涉到好几个大类的设定：首先是中世纪铠甲和长矛；其次是能体现出中世纪骑士风采的制服；第三是作为骑士坐骑的马；第四是中世纪欧洲风情的小镇和学园；最后就是为了马上长矛比武这项运动而从世界各地汇聚到温福德学园的美少女们。在克服了以上这些设定的难关以后，最后的最后才是考虑如何设计 HCG，满足游戏的实用性。

最难攻克的难关毫无疑问是铠甲的设计，但こもりけい对此反而胸有成竹。既然从学生时代就已经对现代铠甲制作的工艺和制造商了然于胸，那就没有不好好显摆一下冷门知识的理由。这里こもりけい巧妙结合了角色的性格、外貌特征和身材为每个主要角色都设计了一套比赛用的铠甲。从视觉画集里收录的黑白设定线稿来看，铠甲的设定原案极为细致华丽，每个部件都有分解三视图，力求确保专业性。此外由于铠甲本身的特殊性，历史上除了极少数特例外并没有专为女性设计的铠甲（中世纪骑士阶级是排斥女性的），因此下半身的设计考虑去都是如何在不妨碍骑马的前提下保护好男人的命根子。虽然可以照搬这样的设计，但こもりけい认为这对游戏的实用性是一大损害，之前也提到他执意加入了身着铠甲进行啪啪啪的 HCG，博得了重度 fetishism 患者们的热烈追捧。こもりけい的解决办法就是让女性角色下半身直接穿迷你裙上阵，于是就出现了铠甲与学校制服的古怪组合。古怪的地方还不止这一点，温福德学园的制服有男女两种不同款式，其出处都是 18 世纪拿破仑时代的法军军服，但女性制服下半身也只保留了迷你裙，因为军队制服不存在女性专用版，拿破仑也不会专门给女兵设计下半身制服，于是就迁就着こもりけい的恋物癖采纳了全部用迷你裙的方案。当然撇开下半身迷你裙的小小原创，其他各部位的铠甲都苛求对真实性的还原，没有一套铠甲出现雷同的设计，全部带有华丽的细节，铠甲上的纹饰，附带的小物件都为角色的魅力增添光彩，仅看角色的铠甲姿态就足以让人陶醉不已。

こもりけい竟然还不满足，在设定资料里加入了对铠甲制造商、材质、样式、重量的描写。照こもりけい的话来说，铠甲也是决定选手强弱胜负的一个重要因素，既然把详细数据都列出来，就是更方便玩家明白这个角色为什么选这套铠甲，为什么她比其他角色要强（弱）一点。比如苏利亚爱用的铠甲重视的是装饰与轻量化并举的设计，重量为 9.2 公斤，这是因为苏利亚是连续两届大赛的冠军，要讲究排场，铠甲必须华丽。但苏利亚本身是肉弹型的大个子（身高最高），不用轻量化的铠甲就会影响到坐骑的速度。相比之下丽萨是女主角中个子最小的，使用的是轻量化加固型的铠甲，重 7.6 公斤。丽萨的体重大约只有苏利亚的 2/3，当然承受不住自重太大的铠甲，但丽萨孤高的性格决定了她的铠甲通体是漆黑色的，宛如反派的装束一样异常醒目。其他像龙造寺茜的设定是日本留学生，其铠甲样式自然参照了日本古代武士铠甲，与西洋铠甲截然不同；诺埃尔的铠甲注重实战性，防护力出众但代价是自重最大达到 10.6 公斤，所以诺埃尔的技巧略显笨重。在 FD 中被提升为可攻略角色的贝尔缇优更是拥有冠绝所有角色的最华丽的铠甲，被戏谑为马上羞耻 PLAY 的贝尔缇优下半身没有迷你裙，直接是胖次加吊带袜，极为冶艳，铠甲本身的精美程度也远在其他人之上，护肩部分有翅膀的设计，腹部是贵妇人身上常见的束腰带的样式，在身体的各个部位还有代表其高贵家世的白蔷薇的设计，充分体现出了こもりけい对这个角色的偏爱。值得一提的是，角色头盔上的羽毛是こもりけい的一个原创点子，羽毛原本是为了增加装饰性，但こもりけい灵机一动提议增加一条用长矛击落羽毛则可大获全胜的规则，被 Ricotta 顺利采纳。如此种种的设定贯穿了『少女骑士物语』及后来发售的 FD『少女骑士物语 MM』，作为该作设定层面上最精髓的内容之一，是值得玩家们用心品味的。

在解决了铠甲、马匹、制服、中世纪建筑物等设定难关后，こもりけい在人设的“零重复”这一原则上遇到了点麻烦。制作组一句“让美樱从长发变成短发”的指令让こもりけい陷入了烦恼。改变的只是发型，但必须在角色前后气质的差异上有所体现，这才是美樱剪短长



发的初衷。于是为了增加发型转变的视觉落差，在美樱长发时增加了发箍，短发时后脑勺的长发消失，额发基本上维持原状，但因为去掉了发箍，降低了可爱度，提升了飒爽感，视觉上的差异还是很明显的。不过似乎苏利亚与贝尔缇优外形雷同感的问题更棘手一些，こもりけい的解决方法也是在发型上做些文章，还有就是常用表情和铠甲设计了。在解决了以上所有问题后，最后的最后话题又回到了こもりけい赖以成名的 HCG 的设计。

『少女骑士物语』对『公主恋人』进行了全方位的改良和升级，这也体现在 HCG 的进化上。视觉上的进化最显而易见的三点就是啊嘿颜的加入，巨乳角色的升级，以及放尿 PLAY 的标准化。こもりけい这次给全体女主角都设计了啊嘿颜的 HCG，据说这是こもりけい的自由发挥，制作组觉得不错不仅采纳而且特别设计了强弱程度不同的啊嘿颜，以适应不同玩家的口味（避免引起部分玩家对啊嘿颜的不适），这是 Ricotta 意识到自身品牌价值的表现。

『少女骑士物语』巨乳角色的数量要大大超过『公主恋人』，本篇加 FD 全部 7 位女主角里只有丽萨一人的胸围低于 80cm，胸围 90 以上的豪乳角色多达 3 人，其中贝尔缇优更是拥有一对破表级的 102cm 的 I 杯。欧派的大小对服饰设计有直接影响，更何况本作还有铠甲这一元素。但对于こもりけい来说真正的关注点不在欧派的大小，而在其质感上。こもりけい曾在访谈中反复强调“重力”一词，因为重力的存在关系到画师将会如何表现欧派的柔软性。众所周知天然的欧派会在重力的作用下自然下垂，下垂后的形状会随着身体的姿态、上半身的动作而发生微妙的变化，虽然大家都认同站姿和平躺时的欧派形状是完全不同的，但却很少有人会去思考侧转身体时，或者提起手臂时的欧派形状会发生怎样的细微变化。更进一步的说，当下垂中的欧派遇到托举着的手臂，或者未完全解开的衣物这类障碍物时，充满弹性的肌肤会表现出怎样的质感？想必这个问题是大多数画师不会也不愿去考虑的，因为这只会徒然增加作画的难度。但こもりけい却将其视为必须要呈现给玩家的美感，非要潜心研究，完美还原不可。

而关于放尿 PLAY，こもりけい这次也加入了人性化的考虑，照顾到一些对此感到恶心的玩家（所谓“放尿 PLAY 初心者”），对这部分 HCG 进行了标准化设计，较多的在浴室等场景里使用，还独创了一个词汇叫“浴尿 PLAY”。据说浴尿 PLAY 不显得脏，“圣水”和洗澡水混在一起的感觉还特别带感，受到了玩家的一致好评。こもりけい对放尿 PLAY 的执着是本文的一大主题，那么こもりけい本人到底是如何看到这一性癖的呢？与欧派的“重力之美”异曲同工的是，喷射而出的“圣水”也受到重力的影响，呈现出千变万化的形态，こもりけい称之为“抛物线之美”。水柱喷出时的角度；抛物线的弧度；水柱是一条、好几条还是散射状；水柱到什么位置开始分散成水滴；水滴的形态；圣水的色泽……这些都是视放尿为美学的こもりけい要考虑的细节问题，在画放尿场景时他几乎不让其他人插手，完全一个人决定所有关于“圣水”的细节，这种武断造就了完全こもりけい式的放尿 PLAY，与其他任何画师的放尿 PLAY 都能非常直观地从视觉上加以区别。

但在这些视觉上的表面功夫下，还潜藏着こもりけい更匠气、更深层次的考量。恋爱 ADV 原本是以恋爱为出发点的模拟类游戏，制作者花了很大力气在塑造女性角色的个性魅力上，然而当游戏玩家达成攻略目标对女主角进行推倒时却往往发现这是一个个女主角都变成了千篇一律的淫娃荡妇，这是时下很多游戏普遍存在的问题。こもりけい认为不同角色的 HCG 应该体现出完全不同的氛围，不同的表现方式是角色性格的体现，也同时为放大角色魅力而服务。以『少女骑士物语』来说，美樱线是王道恋人式的 ending，以吮吸手指的 CG 来表现恋人间甜蜜的时刻，之后的 HCG 大多是正统路线；苏利亚线着重体现的是与年上角色啪啪啪





时的刺激感，所以故意做得很唐突，在场合选择上也很随意；诺埃尔性格比较主动，PLAY 模式多以逆推为主，体位丰富，是唯一拥有婚纱 PLAY 的；高冷气质的后辈丽萨是 HCG 最过激的女主角，场景变化丰富不说，着装也很硬核，是唯一拥有死库水的角色。こもりけい的这些细致安排是否都获得了玩家的认可呢？其实从 FD『少女骑士物语 MM』里人设和 HCG 的变化就能直观看出来，例如因为水着 PLAY 大受好评而增加了贝尔缇优和苏利亚的竞技水着的造型。但评价也并非一边倒的肯定，也有不少玩家指出苏利亚的私服过于老气横秋，被揶揄为“来参加儿子家长会的少妇”，于是こもりけい也做出了相应的改变。之所以说看こもりけい的人设和原画是一种享受，不仅仅因为他手里握有“圣水”和欧派这两样法宝，或者说他对铠甲设计的执着之情令人感动，也因为他将人性化的设计理念融入了工作当中，并对玩家的反馈从善如流。

看似过激画风的背后，有着异乎常人的深思熟虑。在狂热的恋物癖的表象下，是为作画鞠躬尽瘁的热忱之心。こもりけい就是这样一位能将亢奋和感动的巨大情感力量通过画笔传递给玩家和读者的神奇画师。让笔者至今百思不得其解的是，在其画业的巅峰期竟然一次也没有为轻小说或者其他什么媒体画过完整的作品，莫非こもりけい在美少女游戏以外的领域就这么不受待见？又或者正如他所说的那样总是因为档期的原因而得不到尝试的机会，这是否意味着 Ricotta 的第三部新作即将到来了呢？毕竟『少女骑士物语』之后一晃三年已过，新作的情报是该来了。▲

微笑动画月报

ATTENTION 收录在光盘中 请对照观看 DVD Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 稗田阿吃
■美编 / 塔里

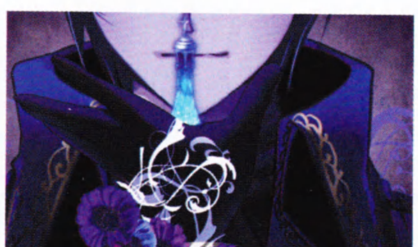
接近年末，深秋萧索之际，Nico 好像也有点平静。本月投稿方面最亮眼的是几位投稿频率不算高但是质量一直有保障的 P 主，如久违的 keeno（番号：sm24862460）和電ポルP（番号：sm24905365）的新投都是大好评的作品。另外随着陪伴众多读者十多年的漫画『火影忍者』的完结，日本方面也有很多纪念视频投稿。最值得一提是 Nico 联合多位我们耳熟能详的动画大师，如庵野秀明、铃木敏夫、宫崎骏、鹤巻和哉等人一起搞了个有趣的日本短篇动画网络放送节目——日本动画博览会（官网：http://animatorexpo.com/）。11 月 7 日起每周五按时发布大师们亲自参与的一部原创独立短片，现已有两部，还附送花絮，光看预告就感觉是特别实验性特别有趣的作品形式，推荐关注。本月的作品推荐打算从上期“遗漏”的一首 Vocaloid 作品说起～

カンタレラ ver. 風雅なおと・Milia

番号：sm24720495　作者：風雅なおと・Milia

作为一首历史悠久的神曲之一，『カンタレラ』早已不用多说，关键是突然翻唱这首曲子的風雅なおと。KAITO 中之人亲自投稿翻唱曲啊喂！每一位 Vocaloid 都有背后提供音源的人，比如 IA 当时宣传时期主要就会提到“中之人”是演唱神曲『鳥の詩』的 LIA（IA 的名字也是由“中之人”这边得来的）。KAITO 的音源就来自風雅なおと，虽然 2008 年他就已经发售过翻唱单曲专辑，翻唱过 KAITO 名曲『千年の独奏歌』，但是时隔数年的新投依然给人很大的惊喜。







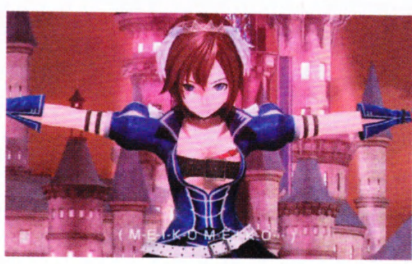


【MEIKO 生誕 10 周年】Nostalogic（MEIKO-SAN mix）【オリジナル曲】

番号：sm24848610　作者：yuukiss

2013 年整年都没有新投稿的 P 主 yuukiss 终于在本月投了稿，对应的是正值 MEIKO 发售十周年而重新编曲了自己的 MEIKO 曲『Nostalogic』。虽然不是新曲投稿，但是作为这位 P 主消失已久后的“生存报告”来看也足够令人欣慰了。Yuukiss 这位 P 主和上期提到的仕事してP 偏爱使用的 Vocaloid 一致，即“年长组”的 KAITO 和 MEIKO，也拥有好几首名曲，比如曾经红极一时的 KAITO 民族风曲『FLOWER TAIL』（番号：sm13944678）就是他的作品，多声部“多名”KAITO 大合唱呈现出的多彩和声令人过耳不忘。另外 MEIKO 名曲『Fairy-taled』（番号：sm12635246）也是值得一听再听的出彩作品。









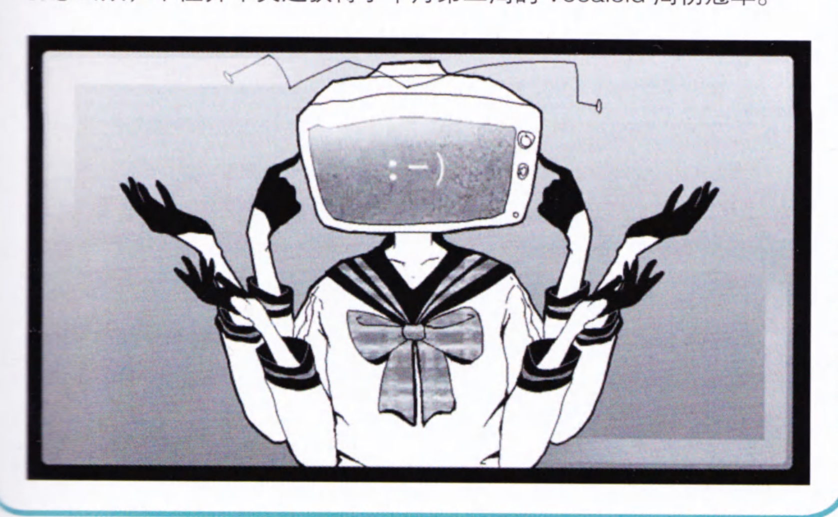
NICONICO

【VOCALOID Original】ECHO【Gumi English】

番号：sm24643818　作者：CRUSHER-P

上期截稿时这首才投稿不久刚好被错过，本次就先要说这首来自海外P主的良曲。Nico上其实有不少非日本国内的投稿者，而且在各个板块都不算少见，细想来日本本国的文化输出真的不可小视。比如因为现在中国、台湾都有自己的人声软件的情况下也能看到中文歌曲的投稿（顺便提一句11月台湾发布了VOICEMITH夏语遥[XIA YU YAO]的形象设定和歌曲试听哦）。

说回这首来自海外的全英文调教作品，使用音源为GUMI，相信大家都知道，本身GUMI就非常适合调教英文，以及和流行摇滚的相性也好。这首作品个人觉得胜在作品整体的调教"轻巧"上，偏进轻摇滚，副歌部分激进而不闹耳，钢琴在编曲中的少量点缀恰到好处，听感出众，难怪异军突起获得了十月第二周的Vocaloid周榜冠军。



【艦これ替え歌】unavailable【unravel】

番号：sm24908129　作者：PIROPARU

DMM新出了游戏"御城Project"，试运营期间已经在某日日榜超越舰娘荣登第一……当然这里面有新游戏的加成，但是最近舰娘活动难度经常被人诟病，Bug报告也只多不少。这不，『东京食尸鬼』OP曲『unravel』又被拿来做了首替歌，倾诉捞船不出提督们的辛酸。投稿文中硕大的红字重复书写"大鯨出ない"，悲伤之情简直快溢出电脑屏幕。抛开内容若是单论填词和演唱，其实水准并不差哦，大家请放心观看——『论为什么我就是捞不到大鲸这件事』……





【ネス】東京喰種OP『unravel』fullで無茶振り一発撮り【踊ってみた】

番号：sm24702111　作者：ネス

『东京食尸鬼』OP曲『unravel』在前几期曾经提到过，由于动画的走红和歌曲本身的优秀素质，带来的衍生作品效应至今还在Nico蔓延。今天要说到的是两部作品。首先是ネス所表演的舞蹈视频，这一作并不是再生数最多的，但是舞见ネスさん真的非常惊艳，用身体各关节的灵活度来完成动作，用自己肢体上各个部位来诠释整首歌曲，观众们都打上"软体动物"的TAG了，简直太厉害了敬请欣赏赞叹w！





【コラボ】Sound Horizon 宵闇の唄 歌ってみた【耳コピ】

番号：sm24779951　作者：腹話、まめやろう

如果是最近才接触腹话的读者，大概认识他还是由于Vocaloid翻唱曲吧，当然他冷门的选曲、间断性的"沉默"投稿和踏实的唱功也一向很有名。不过早期的腹话实际上更擅长也更热衷于翻唱Sound Horizon的歌曲，和女搭档まめやろう一起演绎过多首SH的歌曲。众所周知，SH的物语音乐人声念白、歌唱混合，往往出场角色众多而且经常有非日语歌词或者念白出现，翻唱难度非常大。腹话和まめやろう两位一男声一女声往往身兼数职，以自身的多彩音色和在各音域的出众表现达成SH歌曲的高完成度，此次再次投稿SH作品，推荐大家新投和旧投一起欣赏～



本期收尾就来说点日本国和国内的nico情报/八卦好了，上期末尾提到关于日本唱见开始在国内视频网站投稿的问题，这不大家熟悉的殿——蛇足也开始在B站投稿了，而且还投得异常勤奋=V=b 最近Nico那边刚办完M3同人展，期间大家熟悉的P主ゆよゆっぺ和自己亲弟弟组了个新乐队"GRILLED MEAT YOUNGMANS"来发布专辑，不禁想八卦Nico的各路"家族"投稿者，比如Umineko和他亲妹妹Imoneko，还有他常参加Live演奏的妹GitaNeko，再加上Umineko的好友Yamaneko组成了Nico演唱实力出众的猫家族XD；再比如唱见灯油的亲妹子也以"葉月優"的名义在Nico投稿，以Nico为契机结成夫妇的就更多啦……真不愧是相亲圣地（喂。好啦，先说到这里，下次见面应该会有很多读者家乡下雪了吧，注意保暖哟，回聊咯(o´・∀・)ノハーィ▲



业界的轮廓 动画制作群像剧

——从『白箱』窥探动画制作的幕后真实

■文 / 江畑谅真 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 女王大人

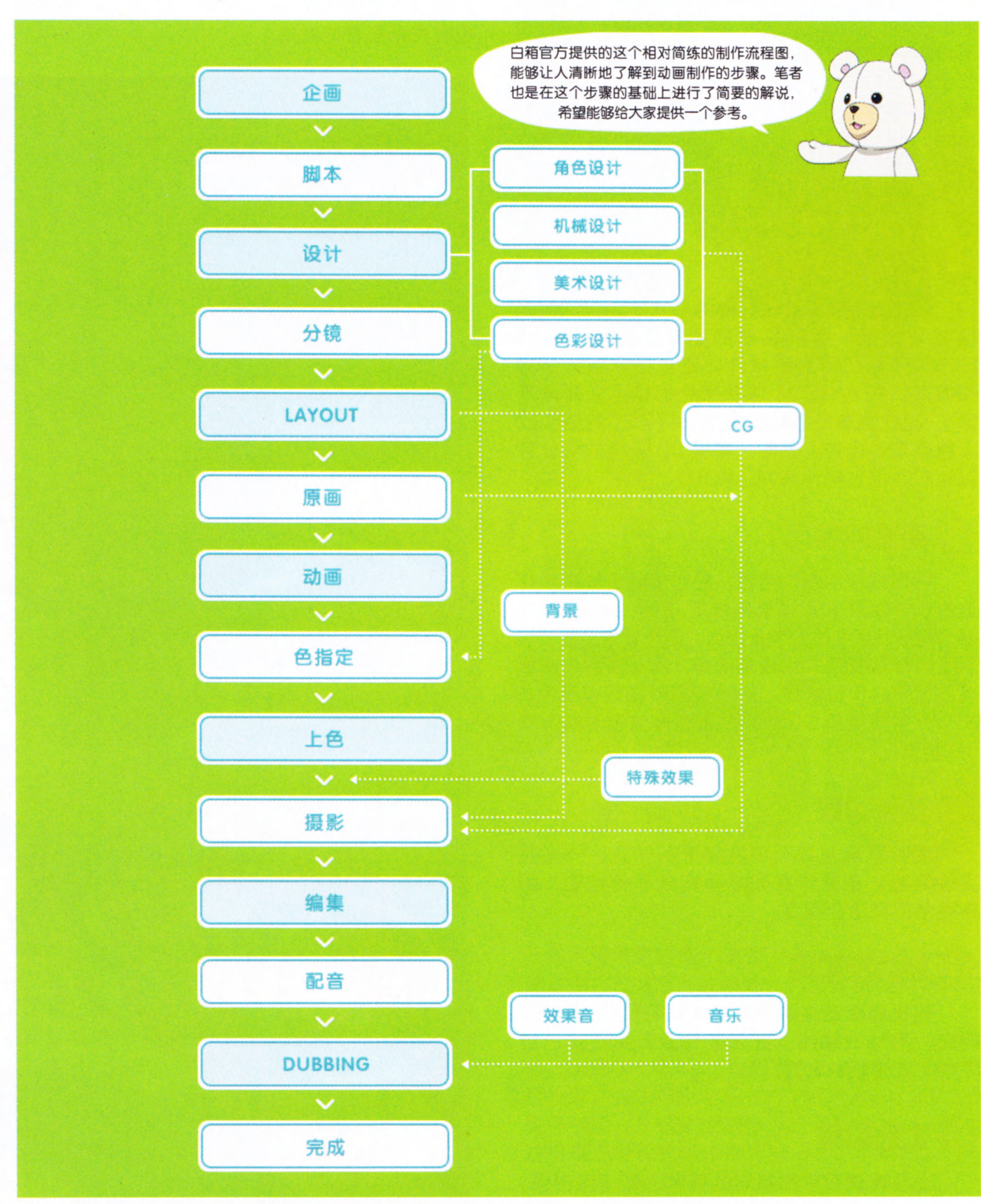
白色箱子的背后 BACKGROUND OF WHITE BOX

白箱，代表的是动画制作阵的辛勤工作换来的成果。长期在过劳边缘挣扎，廉价的报酬，被法律边缘化，不被人们所理解所关注，就是这样的一群人，数十年来一直在不懈地战斗着。30 年前，他们一度以为动画将会在游戏的时代灰飞烟灭，但是真正的数码时代到来的时候，他们才第一次真正地站上了时代的舞台。仍然是一日十数小时的劳动，仍然是拖平均收入的后腿，权益仍然得不到完整的保护，但是，光是人们开始把目光投向他们，就让他们获得了无上的幸福感。『白箱』的诞生，会不会成为新浪潮的起点？至少我们希望通过这部作品，能让更多的人去从真正意义上理解动画，支持动画。看到背后的辛酸，希望大家也能多一份宽容。



动画是怎样炼成的？ HOW THE ANIME WAS TEMPERED

笔者在今年早些时候，曾经去到几个院校去接触过动画社团。发现很多爱好者对于动画制作方面的知识，都是有一定程度的了解的。而看动画的时间稍微长一些的人，都能了解到“演出到作画的大致流程”的程度。但是细致到 LAYOUT、演出检查相关的问题的时候，爱好者的了解往往就不是太多了。这里笔者还是按照『白箱』给出的制作流程表来做一下简单的介绍。



1 企画阶段

企画主要反映的是作品的大致内容以及市场定位，简单来说就是做什么样的东西给什么样的人看。企画作成最主要的目的是找投资方要钱，所以一定要做得尽量地有噱头有魅力。当然，如果公司的制作人有一套骗高层骗得团团转的本领，那无疑会大大增加企划案被接受的概率。同时，动画制作班底也要迅速地搭建起来。

2 脚本阶段

脚本早期主要是决定故事的大纲，世界构造以及需要摄入作品的元素，这个周期会比较长，往往是制作人、监督、主要脚本家一起进行讨论。不要小看这种看似无意义的讨论，哪怕是一个闪光点，往往都可以成为动画故事制胜的关键。期间监督可能会根据世界舞台的构成画一些印象稿。整个大纲搭建好了以后，再由各话担当脚本家按照大纲的走向写出各话的脚本。

3 设计阶段

主要是人设、机设（如果有的话）、小道具设计等。至于美术设定主要是一些表现世界舞台、环境用背景的线画设定。而色彩设计，就是为人设、机设、小道具的设计案上基本色的工作。为了商业上的噱头或者是涉及到原作改编的情况下，可能会有原案的存在。不过动画设计要做的也只是基于原案将原案改成适合动画的风格而已。

4 分镜阶段

动画流程开始的原点，用画面和镜头语言传达演出意图，并分割好每个镜头的时间。分镜是动画最初的蓝本，其传达信息量的多少根据公司、个人有所不同。有画到 LAYOUT 程度甚至还要上色的，也有连人都懒得画好的；有追求动画的魅力不大计较成本的，也有力求控制就不让“人”开“动”的……分镜的优劣并不体现画的完成度的高低上，而更多是体现在演出技巧的使用，演出意图的传达，以及是否能根据制作阵容制定演出策略等方面。分镜完成后，经过演出会议（分配各话担当和讲解演出意图）和作画会议（分配作画工作）后，进入下一阶段。

5 LAYOUT 阶段

设计稿阶段，以前的 LAYOUT 是指被摄物与前景・背景关系的示意图，而现在的 LAYOUT 除了示意图以外，还包括原画的草稿和律表。托 LAYOUT 体系变化的福（大概是反话），现在的演出检查已经从 LAYOUT 检查变成了原画草稿检查。另外，需要 3D 参考的部分可以让 CG 担当制作 3D LAYOUT。

6 原画阶段

按照现在的制作流程，经过了演出检查和作监的 LAYOUT 和原画草稿修正，以及 LAYOUT 的部分拷贝以后发注给背景担当，制作背景原图；然后原画草稿交回来给原画清书，清完以后再交给演出检查，作监修正。然后发到动画担当手中。BTW，需要使用 CG 表现的部分在这个时候发给 CG 担当。

7 动画阶段

填补原画与原画中间部分的作业，一般是发往海外。动画作业完成后交给动检检查，检查完全部交给色指定。

8 色指定阶段

根据每个镜头的具体环境进行颜色的指定。同时，另外一条线上的背景作业大概应该已经完成了背景板的制作。

9 上色阶段

上色班按照色指指定的颜色一张一张上色。另一边，美术监督和演出开完背景会议，带着背景担当按照美术板进入背景作业并完成。

10 摄影阶段

被摄物、背景和 CG 胜利会师的阶段。其实摄影的实际情况并不是所有原画动画连带背景一起到位，而是几个镜头几个镜头慢慢到位，所以摄影的战线往往拉得很长。另外需要说一下夹在上色和摄影之间的特效这个小桥段，现在很多情况下都可以交给摄影来完成了。

11 编集阶段

根据演出制作的编集用律表剪出给声优配音的样片，由于日程管理问题往往不是成品，动画完成的情况下是动摄，原画完成的情况下是原摄，LAYOUT 完成的情况下是 LAYOUT 摄，最惨的当然是分镜摄了。分镜摄是什么意思呢？就是说 LAYOUT 都没画完的意思。

12 配音阶段

声优配音的阶段，一般制片人、监督、当话演出、担当制作都会在场。另外，现在动画也有先期配音的做法。



13 DUBBING 阶段

做好了效果音和音乐，进行音声编辑的阶段。

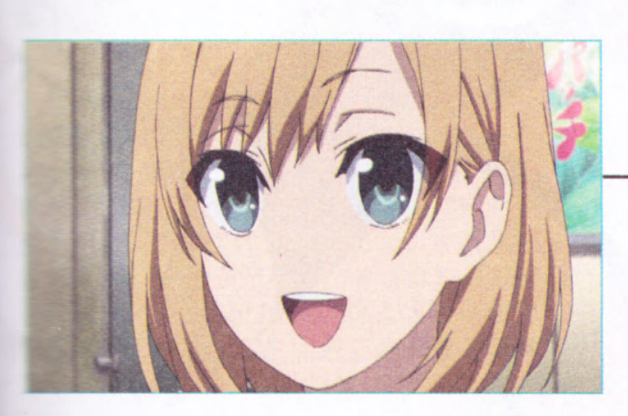
14 完成阶段

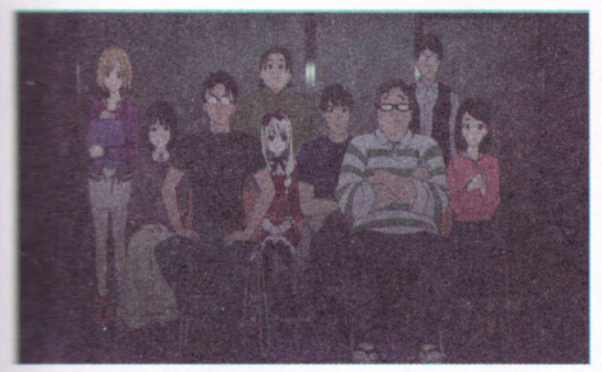
最后还要进行 V 编，留下广告时间，打好 OP、ED 的制作名单，检查通过封装好以后，拿给放送局才算是大功告成。

现实中，他们都做些什么？ WHAT DO THEY DO IN REALITY

『白箱』，似乎成为了一般爱好者了解业界的窗口。许多人第一次开始真正讨论业内的话题，开始关注作画，关注演出，关注美术，关注摄影。但由于动画信息量的限制，以及作为动画的戏剧性表现的考虑，『白箱』所传达的信息并不一定是完整且真实的。这里，就让笔者结合白箱的角色，带大家摸索一下现实业界中各职种（职位）的大致样貌。

宫森葵 职位：制作进行





RUSH CHECK 时的场景



关于 RETAKE 的紧急会议





修正后的阿鲁瓶演技

片中其他担当制作进行的人物





高梨太郎　落合达也　矢野艾莉卡

因为『白箱』片中的主角宫森葵担任的是武藏野动画的制作进行一职，所以正好可以从这种专干脏活累活的职业说起。从动画内容所体现的情况来看，他们所担当的工作似乎主要是负责联系作画相关的担当人员。无论是宫森的头文字 D 车技极速狂飙强抢作监，还是时常嘴贱的高梨死缠烂打远藤，都是为了保证作画的顺利进行而采取的行动。另外，片中还提到按照监督的 RETAKE 指示重新安排原画，执行监督要求把爆炸镜头交给 3D 班并向担当原画传达等等。通过『白箱』，我们大致能够看出监督意图的传达、作画人员的安排、人际关系的调和以及流程的监管方面都在制作进行的工作范围以内。

不过说起来，像高梨太郎那样的一鼓作气把水越搅越浑的人，在现实中真的能够胜任制作进行的职位吗?

看过大地丙太郎监督的『动画制作进行黑美』的同学应该知道，制作进行除了要与各类型的作画相关人员建立稳定的关系、并针对他们制定相应策略以外，其本质的工作还是进行动画全体日程的管理。以 TV 动画为例，各话制作的进度和分工完成情况都会详细地列表出来，并以此来调整各项流程的具体时间安排。一般来说，动画制作开始时都会有一张“理想”的日程表，但是要完全按照这种“理想状态”来执行却几乎是不可能的事情。动画制作中总会有这样那样的状况，缺人手、拖稿、交二原、重画等情况比比皆是，所以在很多时候，制作时间都会十分紧张。大家经常看到的修正质量上出现的不安定，本质上来说还是由于时间紧迫造成的（成本影响的主要还是枚数，也就是动态的部分）。即便是日程管理很好的情况，可能都是与最初的“理想日程”有一定差距的。

身为制作进行，必须将整个制作流程把握在手中，哪里出现了问题，就要及时地制定对策方案，保证 TV 动画的顺利播放。也就是说 LAYOUT（设计稿）、原画、动画、上色、背景、摄影的一系列，到最后的配音、音声编辑（DUBBING），都需要制作进行跟进。配音时根据各个镜头的进度来决定原摄动摄，动画以及背景的发注，样片监督有不满意还得马上重新安排……所以制作进行的工作工作量大，精神压力也是非常大的。虽然跟着整个流程走可以享受提前看样片、现场听配音等各种福利，但是估计享受福利的过程中累到直接睡倒的制作进行也不在少数。

制作进行是作为公司的正式员工与公司签订合同，每个月都拿得到固定收入，但很难长期坚持。从事制作进行工作的人要么退出业界，要么想办法升职为制片人，或者短时间内转向演出、作画等工作。特别是制作进行→演出这条发展线已经成为了业界制作进行的一般发展方向，据说也是杀人大光头等人开的先河。而制作进行→作画就相对少一些，但只要有足够的才能的话也是可以的，比如现在已经成为演出家的荒木哲郎和佐野隆史，是从制作进行转到作画方向的典型。

进入数码时代以后，制作进行的工作虽然仍旧辛苦，但比起旧时代来说还是轻松了不少。一是流程管理的数码化，不用再像模拟信号时代一样一个笔记本一张表，红色彩笔涂框框了；二是现在有网络有配车了，碰到一个事故就只好抓起录像带一路小跑到放送局的时代一去不复返了；三是不用和赛璐璐片、碳纸之类的需要“手工技术”的东西打交道了，数码时代的摄影都使用软件来做，也用不着为了碳纸的品质而苦恼了。

这里还要说一个只在模拟信号时代存在的东西，叫做リスマスク（以前用来做标题和片尾名单的技术，基本都由マキ・プロ来完成）。リスマスク的外包发注，也是由制作进行来完成的。而据说这也是旧时代的制作进行经常忘记的环节。每当旁人叫道“你リス还不发搞啥？摄影来不及了！”的时候，制作才想起有这么回事。而リス往往还要花一到两天的时间，这种发注失误造成的后果很有可能就是一路小跑到放送局了。如今，リスマスク用 CG 就可以很简单地完成了。

经过这么多年的发展，制作进行在待遇上也有一定的提升。虽然收入还是很低，但至少靠固定工资就能吃得起饭了。不然，制作进行就真的是一个“一辈子没人想干”的职业了。

最后再提一下早期动画中经常出现的一个叫做“助监督”的职位。有些同学可能查资料的时候看到一些人在新人时代一上来就当了某动画的助监督，错以为是副监督而产生“这人真是天才”的感觉，但是实际上并非如此。助监督只是一个名字上好听的职位而已，说白了就是杂用。看整个制作流程中什么地方缺点儿少点儿，就去打个下手，实际上和制作进行的工作比较类似。不过能作为杂役跟着监督学到一些实用的东西，也是很值得庆幸的一件事。








安原绘麻 职位：原画

自从第七话播出以后，观众就对绘麻小天使的遭遇唏嘘不已。水灵可爱的妹子住在一个逼仄的小间中，用的是淘汰手机（虽然笔者也是），吃的是剩咖喱（最好的伙食也就是一顿蛋包饭），骑的是自行车，工作量大压力大。于是大家一边叹其不幸，一边表示自愿包养绘麻妹子。而结合之前放出的 20 岁段年轻动画人的平均年收入来看，身为原画的绘麻的境遇更是博得无数看客的同情。每个月 9W 日圆的月薪，想要在大城市生活，除了在家啃老以外，基本没有别的办法。而绘麻居然独自在外租房生活，个中艰辛谁人知。

既然大家都很关心绘麻的待遇问题，我们可以先从动画人的收入谈起。动画和原画这类工作，表面上看起来是所属哪家公司、所属哪个工作室的情况比较多，但是实际上很多时候都是签的作品合同。也就是在某部作品的制作期间，暂时所属一家公司，等作品制作完成后，自动转为自由人的状态。在早期的业界，动画和原画都是没有底薪保障的，所以当动画手速慢或者是原画遇上老雪卡（长且难的镜头）的时候，一个月拿个 1W 日圆上下的工资也是有可能的。动画早期的价格一枚大概在 100 日圆出头的样子，现在可能稍有提升；而早期原画基本是一个镜头 3000 日圆起，现在好像也就涨了不到 1000 日圆的样子，根据镜头的难度具体调整价格。这里做一个不恰当的比较，如果和现在的卡牌插画师相比较。假如某部 TV 的镜头平均价格在 5000 日圆左右，那原画起码需要画 12 个镜头（包括 LAYOUT，也就是说除了 12 份动态草稿和清书以外，还要画 12 份背景草稿，填 12 份律表）才能够拿到一张卡牌插画的价钱。

在现代插画的概念中，不存在时间的概念，



而意识到构图、镜头空间和动态的表现都已经是比较后期的技巧了。即便是在立体上存在极大破绽的画（比如不是基于素描的方法论进行简化和线条设计的作画），通过对色彩、光的理解，以及对画面的设计，一样能够成为赏心悦目的插画。而比起强调色彩、光和设计的插画而言，动画在大多数时候，是无法在这些方面作假的。动画师需要极好的线条和对型的理解，掌握线割、定位孔割和素描割的方法；而原画师需要高度准确的临摹能力、优秀的造型能力、对立体的把握、对空间的理解，还有动画演算的套路或者用大脑揣摸时间的特技。所以，想要成为一名合格的动画人，门槛是非常高的。而可悲的是，这门技术要求极高的行当，报酬却是低得可怜。不是对动画抱有极高的热情，或者对动态追求非常执着的人的话，可能是不会轻易入坑的吧。

现在，由于一些公司有了底薪和补助，加上社会上针对新手动画人的扶持，再加上原先就有的作品资方发给原画的拘束料金（给原画一定的钱，保证原画在作品制作期间中不接其他作品的工作，不过似乎不可以和底薪重复领取），动画人的境遇得到了一定的提升，但新人的生活压力却没有丝毫缓解。这还是由于行业单价太低造成的。

正是由于动画行业低廉的报酬，所以想要在社会中生存下去，还需要有一个关键的技能，那就是手速。在尽可能短的时间内，完成更多能够达到电视动画水准的工作。动画不需要一个劲儿地往上画细节，这里两条线那里三条线，这边有个坑那边有个洞。不按照分镜和演出的要求去平添一些不必要的细节，或者自己光是把画雕琢得很细致，不仅作为动画是不合格的，而且也会给整个团队作业平添麻烦。比如你在人物身上画了一个监督都不知道是什么的小挂件，没有道具设计图，没有色指定，怎么办？一系列的问题都会接踵而来。而如果对动态太过执着，又会浪费太多的张数和时间，让整个制作的成本变高不说，还有可能耽误接下来的工作。所以身为原画一定要知道什么样的镜头画到什么样的程度才是最好的，要知道大概要花多少时间去完成这个镜头。动画制作是一个体系的事情，光有天赋不懂规则，也是无法在业界生存下去的。对这一点有所理解和觉悟，在速度和作画质量方面寻求一个平衡点，是很多年轻原画入行后面临的难关。一方面是熟练度的问题，一方面是认识上的问题。这种效率上的差异也造成了新人和老人在收入上的巨大差距。20 岁段的新人的年收入是 110 万日圆的话，那么业界的平均收入大概应该在这个数据的两倍左右。

当然，笔者并非是在传达“原画只要这样就好”的意思。原画是需要执着和精益求精的精神的，只是这种精神是建立在自身水平的限制和动画体系的限制之上的。手腕不够的时候，就要想法设法锻炼自己的手腕。当你的实力得到业界的承认的时候，自然会有一些让你可以自由发挥的工作到来。那个时候，你可以尽情展现自己对画、对设计、对动态的执着。只是在那之前，先学会如何立足才是最重要的。没有办法生活的话，就无法在业界呆得长久，更不要提发展与进步了。

另外，作为动画人，光是学好人体，其实也是不够的。建筑等的画法自然是需要学会的，各种特效、动物、机械也可以尝试去画一画。所以除了每天固定的人体临摹、素描、速写的训练以外，LAYOUT 的训练，不同事物的动态，也是多少需要去接触一下，或者至少观察一下。虽然现在也有了专门画特效、专门画萝卜或者专门画打斗戏的原画师，但可没有专门画动物的原画师啊。绘麻不也是因为猫咪的作画而苦恼吗？平时不接触的话，偶尔在关键的时候掉进阴沟，是非常不划算的事情。

片中其他担当原画的人物



北野三郎　木佐光秀

内田茜、杉江茂、木佐光秀、堀田光、北野三郎等



本田丰 职位：制作主任

正好说到制作进行，所以这里插播一下制作主任本田丰先生的工作。简单来说，制作主任就是制作进行中的小头目，负责统筹制作进行的日常事务，以及管理整个 TV 动画的总体日程与预算。制作主任一般会安排制作进行去完成各种事务，但是遇上一些重大的事务还是会亲自出马的。拿片中的例子说，比如监督偷偷不画最终话分镜之类……





坂木静香

职位：声优

女主角之一的坂木静香虽然很早就进入了事务所，但是一直没有获得出道的机会。好不容易等来了『EXODUS』的出道良机，可惜临场紧张，发挥失常而被刷了下来。平时在居酒屋打工，总之还在等待重新振作的机会。倒是片中其他几位根本不算是挂马甲上的声优个个都是大名鼎鼎如雷贯耳，虽然可能还没到年收 7000 万日圆的级别……

相比起原画来说，可能声优看起来确实是一个门槛稍低的职业，但是这并不代表很轻松地就可以在行业中取得成就，或者说在声优的演技上有足够的造诣。即使是床戏的演技，也不是随便就可以做到的（不是在说耻度的问题）。笔者对于声优的技术方面并不是特别了解，但是声优并不是去“还原真实声音”的一份工作，和作画的表现一样，是“用小伎俩去触发人的实感”的工作，去让人觉得“是的，真实的声音应该是这样的”，从而产生共鸣和认同感。声优的声音只经过麦克风这个媒介后，剩下的只有音响监督的细微调整，不像歌手有录音棚还有复杂的后期。 声优只要担当配音的工作，就必须是 LIVE 的状态，这要求声优有良好的麦克风感觉。节奏感、抑扬、吐词的清晰度这种关系声音和演技的要素当然是和无麦状态差别不大，但是气息和杂音的调整、距离感的控制可能就更多地要求声优的实战技巧。

声优能够顺利地完成每句台词的配音，呼吸的方式是非常重要的。声优应该和歌手一样，腹式呼吸法都是控制声音的重要基础。特别是在持续发声的时候，腹式呼吸显得尤为重要。举例来说，在浦泽直树原作的『YAWARA！』动画中，第 79 话有一个富士子长达 1 分钟的哭戏。当时的担当声优是 70 年代就声优出道，在『UFO 机器人古连泰沙』中担当女主角牧叶光的川岛千代子。连续哭 1 分钟对于声优的气息控制是一个非常大的考验，因为川岛千代子自己也没有尝试过这样的演技，所以她自己也跟监督开玩笑说了句“这要死人的啊”之类的话（因为也是从业界的朋友那里听说的，原话记不大清了抱歉）。不过当正式开录的时候，川岛只用了一次就通过了。1 分钟的哭戏一次过关，现在的声优可能很少人能够做到这一点，也充分说明基础技术对于声优的重要性。

当然，一些声音、语言上的特技，对于声优也是非常重要的。音域宽、擅于模仿、掌握多国多地区语言，都会对声优能胜任的工作产生直接的影响。另外，动画、电影电视剧、以及广播剧在配音的方法论上还是有一些不同之处，这个时候大概就要具体考虑环境、对象、作品的类别来决定演技的方式了。

片中其他担当声优的人物

相马玲奈

纵尾麻里

茅菜梦衣 中春鸣 伊藤铃鹿





藤堂美沙 职位：3D 动画人

由于故事以武藏野动画的宫森葵为中心展开，所以对于身处武藏野之外的主角描写相对少很多。不过着眼于 CG 的前景毅然放弃 2D 而投身于 3D 事业，从发展性上来看确实是一个不错的选择。只是就目前 TV 动画中应用的 CG 而言，还不可能做到像 2D 表现那样自由。而更重要的是，如业界著名动画人堀内博之（曾担任『名侦探柯南』『火影忍者』等作品的作监工作）先生所说，3D 动画人目前还不具备 2D 动画人的意识和技术，如果能让他们理解 2D 的做法，3DCG 未来将会更加强大。





看过最近水岛精二监督、老虚脚本的『乐园追放』以后，很多人会发现，CG 的表现力已经慢慢地在向"作画"靠拢。CG 之前最大的软肋，还是在于动态处理上生硬的部分太多，而并非是"画"——也就是建模和贴图上有什么问题。而如果使用动态捕捉的话，一是成本和时间的问题，二是在不按照"人体在空间中的正确立体"建立模型的情况下，如何从这种"2.5D"的人物动作中剔除真实动作中含有的"杂质"，可能也需要花一定的功夫。而如果按照动画人设计的 2D 动态草稿来运动的话，反而更加适合这种"卡通渲染"式的 3DCG 风格。我们看到在女主角来到地球前的模拟战斗中，在女主角的身体上使用了 2D 动画中才会出现的流线（ブレ線），一瞬间肢体好像平面化了一般，速度感的表现、缓急的划分都更加清晰了起来。

除了动态上的 2D 化处理以外，CG 动画人有时在构图上也会参考 2D 动画人的构图。按照 3D 软件构筑的空间固然能够保证空间的正确性，但是如何去有意识地去压缩空间，或者去扭曲空间的透视，或者做一些细节上的透视角度调整来骗过观众的眼睛，在这方面 2D 动画人无疑更加熟悉。3D 场面的 2D 构图，日升社相对用得比较多一些。

2D 可以作为 3D 的参考，当然，在 2D 动画制作还是主流的如今，3D 以其安定的"正确性"，同样可以成为 2D 的参考。在新人原画无法保证镜头下空间的正确性的时候，或者是角色和背景空间发生过于复杂的关系变化的时候，3D LAYOUT（3D 设计稿）就起到了至关重要的作用。通过 3D LAYOUT，原画能够顺利校正被摄物与空间的关系，能完成一些用 2D 思维考虑起来过于复杂的运动，是一件极具杀伤力的加强素材。不过现在一些公司为了准确地达到演出要求，即使是相对简单的镜头也会用 3D 做出机位（当然是摄影机机位）参考。

另外，当原画在画一些日常所不常见的，难以找到参考的动作时，有时也会使用 3D GUIDE。只不过完成情况的好坏也要看原画师的手腕而定，如果只是按照 3D GUIDE 来进行身体各个元件的作画的话，难免会有一些问题的。这并不是说否定 3DCG 本身，只是 TV 动画的日程本身也没有办法提供太多时间去做一段完成度很高的参考用 CG 动画而已。

总而言之，CG 的发展前景是毋庸置疑的。而如何让有限的时间和成本内让 CG 动画的表现更上一层楼，是以后要攻略的重要课题。片中也通过 3D 监督下柳雄一郎与擅长特效作画的 2D 动画人远藤亮介的冲突，表现出了二者真实想法的冲突，但实际上现在很多 2D 动画人对于 3D 的发展还是抱有非常理性的观点的。



今井绿 志愿：脚本家

女主角之一，想要成为脚本家的可爱后辈，住在宫森隔壁。生物钟基本是美国时间，为了爱好和目标正在读文学著作的样子。

当然，现实中的脚本家不少也是有不错的文学功底的，早期的剧团作家暂且不论，曾经以实写脚本家为目标的人也不在少数。

脚本家估计是除了监督之外躺枪最多的人之一，因为脚本是故事最直观的反映。虽然演出的处理可以在一段时间的信息量上做加减法，但是故事的整体走向确确实实是握在脚本家——至少是系列构成的手中的。

动画制作是一项集体作业，在脚本创作之前，脚本家中最伟岸的那一位——也就是系列构成，至少要和 PRODUCER 讨论一下故事的大纲，和监督说清楚故事的走向、敲定一些发展上的细节，然后才能动笔开始写作。所以说故事完全是一人主宰这种看法本身是不公平的。而至于各话的脚本家，也只有在身居高位的人告诉你“自由写也可以哦”的时候才能发挥一下自己的手腕。固然有潜移默化的风格包含其中，但其一，默契度不高的演出家不一定会执行脚本本身在细节处理上的意图，其二，动画式的脚本真的就是剧本式的形式，不是小说也不是戏剧，没有那么多冠冕堂皇的东西。刁钻的用词，华丽的修辞，不羁的文风，这些不必要的东西能收起来就收起来。你首先就要拿给负责当话分镜的人看，分镜人看得吃力，效率也会下降。所以，脚本强调的就是功能性，特别在环境描写上不要绕圈子，简明扼要说清楚，脚踏实地不骚整。总体行文方式基本就是普通剧本的文脉，时间流动,地点转移,对话以及简单的人物描写做推进。

改编作品基本也差不多，只是脚本的大致内容一上来就限制得比较死，更多的是安排故事节奏和突出重点的工作。一些原作者会在动画改编前提某些要求，比如说“这个场景是我一边哭一边画出来的，请务必用这个场景来打动观众”，那这个时候从脚本到演出到作画到背景到摄影都得尽全力去完成这个镜头——“原作者是神”嘛。

总之，无论文笔优劣审美高低，作为动画脚本家首要的就是把自己融入到整个体系中去。揣摩分镜人的风格，顺利地把意图传达给他，那些过分华丽的修辞和描写，演出家都会用镜头语言来完成的。





『青涩宝贝』的手参考 FORM



河合庄的人设及表情集

小笠原纶子 职位：角色设计 & 总作画监督

梦幻般的哥特萝莉总作监，请把画连同人格一起修正掉好了（滚）。寡言少语，举止优雅，但却拥有超高的画力和令人惊愕的手速。本片中人气最高的角色之一。

为什么要把角色设计和总作画监督这两个职位连起来说，不仅仅是因为哥特萝莉大人在片中同时担任了这两份工作，也是因为在现实中，这两个职位基本也是连在一起的。如果一个人做了动画的角色设计，那么即便没有表记，绝大部分时候他（她）也会同时担当系列作品的总作画监督的工作。总作监最大的优势就是压倒性的画力，对人物的“形”的把握、对 POSE 的调整、镜头感觉（比如人物的面向之类）都要非常优秀。

画达到这种水平以后，在以前往往会作为“明星原画”被杂志推荐，而现在也会接到很多杂志插图绘的发注。动画人出名无非两种，一种是画太好的，一种是动太好的，哥特萝莉大人肯定属于前者。

笔者以前应该也提到过，TV 动画的修正期间是极短的，所以难以承受过于繁杂的制作流程。关于作画修正，如果可能的话，当然是尽量能在作画监督处打住就最好了。不过作监的高强度工作难免有漏网或者修得不够好的时候，这时总作监就在作监修正的基础上再进行修正。这种制度无疑是有利于提升 TV 整体“画”的质量的，只是多耗了一道工序。

说完总作监我们再倒回来说说角色设计。动画的角色设计和角色原案是完全两码事。如果需要角色原案的情况下，一般会由插画家或者漫画家担当，作为原始的“人物设定”式的存在。因为漫画家和插画家往往作画的方法论与动画人不同，因此有时候也会想到一些有趣的设计。但是并不是牵涉到存在原作的情况下启用人设原案，也是考虑到原案本身的名气和商业价值。原案在按照自己的想法进行了人物的设计后，再由动画角色设计按照动画的要求对线条、元件等进行重新的设计和记号化处理。有些同学经常拿人设原案和动画角色设计进行对比，并借此“打显卡广告”，这是不恰当的。如果你觉得还是人设原案好，你大可以试试看让原案的人物动起来，并让作品作为 TV 动画成立。动画角色设计自然有好看与不好看之分（大概与主观上的风格爱好是两码事），但更多时候是对于动画人来说好用不好用的问题（不是在说打飞机）。

剧中剧的『EXODUS！』，是属于没有角色原案，由哥特萝莉大人自行设计的。在某种意义上说这样的设计往往更省事，抛开商业噱头和原案本身才能的企望以外，最了解动画人的果然还是动画人。当然也有那种“就是让你难受”的动画人，这类人大概可以贴上一个词条叫做“老害”。

角色设计的方法是没有固定的准则的，但一般来说：1、全身，服装等细节另画；2、表情集，表情的多少根据角色具体情况定，眼睛细节另画；3、手参考，根据不同作品的需求来判断有无和多少，一般被称为 form。至于角色的色彩问题，这并非是角色设计的工作，而是色彩设计的工作了。







动画中出现的『EXODUS！』的人设图



井口祐未 职位：总作画监督辅



很干练的短发眼镜妹子，说话直来直往，技术和手速都很不错，面对监督的 RETAKE 要求，用极短的时间就让感情演技的部分华丽炸裂。作画时全身心投入，集中力非常高。第七话杉江老前辈向绘麻传授经验的时候，也专门提到了哥特萝莉大人和井口，说她们是成功的例子，其作画手腕可见一斑。

说起来，总作画监督辅这个职位确实很少见，至少在工作人员名单中我们很难能看见。按理说，作监辅佐或者是协力之类的职务出现的话，一般分两种情况。一种情况是避免作监全修，以和作监风格相符的画风进行修正，减轻作监的负担，另一种情况是在作监自己修不完的情况下，紧急上阵代打。而且这都是因为在作监这个位置上的人工作量太大，才出现了辅佐的情况。哥特萝莉大人是在濑川小姐或者远藤先生修完以后才进行的总作监修正，按理说工作量已经减了不少。不过也有可能是考虑到濑川和远藤的状况，以及整体日程管理的问题吧。毕竟就现实中目前的 TV 动画来说，连续的单作监作战已经很少见了。在这里设置总作监辅，应该是属于第一种情况。





总作监 & 总作监辅



濑川美里·远藤亮介

职位：作画监督、原画







把这两位放在一起的原因，一方面是因为他们是作监中最重点描写的两个人物，另一方面也是这两位并肩作战的“相性不合”的战友意外地很心有灵犀，性格上偏执的部分也很像，要不是远藤桑已经有家室了完全是“你们结婚吧”的节奏。难道是由于对对方太过了解所以失去了男女的空间之类的……

巨乳作监濑川美里是之前提到过的自由动画人。这类型的动画人一般都是在动画业界闯荡过，积累了一定的资历和人脉后，从合同中抽身出来，开始接来自不同公司的工作。自由动画人的好处就是只要手腕过硬，不怕没工作；只要有人脉，就能选工作。以前因为受到合同束缚而没有办法参加的作品，成为自由动画人后就能够通过人脉比较轻松地接到了。而特别有实力的那部分人，或者在某一方面有特别建树的人，就会成为各公司抢夺的对象。

远藤桑虽然至今没有提到其所属，但是看他的情况应该属于是签了作品合同，暂时在武藏野“借桌子”的动画人。作品中虽然没有直接描写到他的作监手腕，但是相对于濑川的安定感，远藤给人的感觉是受情绪控制比较重的类型。也许会把出彩的地方修得很出彩，但是可能会漏掉一些不起眼的细节的感觉，当然这完全是基于人物性格的臆测。而且对“作画”特别执着的话，意味着修动态的可能性会比较高。在印象中，业界画比较好的男性，一般都是基于真实系的文法作画的，偏立体的人，濑川友谦也好山田正树也好安藤雅司也好。虽然他们在细节的设计上和对立体的把握上有所不同，但方法论却是比较近似的。远藤桑与濑川小姐画风上的冲突，会不会也有这方面的因素呢？

关于作画监督的工作，之前提到总作画监督的时候基本上也说了，负责的就是从LAYOUT（包括原画草稿）开始到清书后的原画，整个“作画”流程的修正。修正完毕后，如果时间充裕，再往上交给总作监级的人再次修正。现在也有专门修动作、专门修特效、专门修机械的动作作监、特效作监和机械作监，这也是充分考虑到了动画人的不同特长以后做出的一种精分形式。

另外，笔者还要补充说明的一点是，作监虽然管理的是整个“作画”流程，但并不是说每一个镜头都必定会去修正的。以TV动画的制作时间来看，那样是绝对来不及的。所以作监自己一般都有一个评判标准。如果达到动画表现的效果，可以不修的，作监就会以“无修正”的方式通过。前提就是这一个镜头的原画完成得足够好。

而至于“为什么作画监督还要来画原画，作画监督不是比原画厉害吗？”这种问题，其实作画监督和原画并非是纯粹的等级上的差距，只是分工不同而已。真要说“业界政治”的阶级关系的话，大概也是按照从业历和业界认可度的标准来算的。打个简单的比方，你让一个刚出道的新人作监去修一个国宝级原画师笔下的原画，即便是感觉到了有表现得不够好的地方，新人作监下笔的时候估计手都得发抖，最后甚至很有可能就无修过掉了。无论是总作监也好，作监也好，本质上来说都是原画师。如果有充足的时间，或者需要他们作画的时候，他们也会拿起笔担当原画的工作。片中实际上总作监辅的井口担当了一段演技，远藤桑也担当了一段爆炸对吧。看看『向山进发』的松尾祐辅桑，总作监重任在身又如何，摸个鱼就能画两卡，还完成得很好（当然说起来轻松画起来难）。这部当作监，下部做原画，也是很普通的事情。最后还要澄清的一点是，作监的画力往往比大部分原画要高，但是对于动态和时间的掌握可不见得比很多原画优秀，这，也是因人而异的。

山田昌志・圆宏则 职位：演出

两位非常有趣的演出家。前者是被监督坑过，至今仇恨值未去，作风看上去很大张大合的山田桑；以及看起来很斯文，但是对付监督很有一套的圆桑。山田桑担当的是『EXODUS！』的第4话和第9 话，而圆桑担当的是第3话。具体看到的工作，比如演出检查、制作CT（编集）用的律表、对声优的演技提出意见等等。关于演出的个性，片中有一个很有意思的小桥段，就是山田桑和圆桑在制作CT用律表的时候，由于山田桑算时间的时候习惯把台词大声念出来，所以呈现在大家眼前的就是一位奇怪的大叔一边夹紧○○一边大叫"人家快要憋不住了啊~"的场景，而圆桑马上就吐槽说"我现在还是不能理解大声念台词掐时间的人"，山田桑马上回敬"我也不能理解只靠脑补算时间的人"，就这样互掐起来。幸好太郎及时吸引火力，事情才算点到为止。

现实中会不会有这样的演出互掐笔者不甚清楚，但是确实有很多个性的演出存在这点是肯定的，本身演出出身的演出和作画出身的演出在习惯就会很不一样。演出，就是动画当前话数的导演。虽然很多时候分镜并不由他们担当（当然也有切完分镜自己做演出的情况，也有演出参与了部分分镜但是没有打上表记的情况），但是对于分镜的一些细节上的处理是他们需要做的工作。举个例子，比如现在有一个镜头，当话的分镜人在切分镜的时候，表示说"这个镜头只要用广角，然后向前推就可以了"，但是演出可能觉得，"这里镜头要是再像超广角一点可能更好"，"这里推镜头的轨道稍微往下沉一点会比较好"，那么这种部分就是演出担当的工作了。在担当话数中，演出的话语权差不多就是监督的话语权，像当话的一些串联工作，比如一些摄影的具体指示的传达。不过有时候由于时间紧迫也会出现监督、演出、原画分别表达意思的情况，这种就属于是现场管理的混乱了。

除了单话监督的工作外，演出还需要担当每个镜头的演出检查，以及负责CT用律表的制作。

关于演出检查这一点，按正式的流程来说，应该是演出检查LAYOUT（以前意义上的LAYOUT，无原画草稿无律表）以后，马上给作画监督进行LAYOUT修正，LAYOUT修正完拿给原画清书后，再拿回来给演出检查一次，然后作画监督进行原画修正。不过自从现在LAYOUT体系发生变化后，演出检查的工作就变成了LAYOUT加原画草稿的检查（现在统称LAYOUT）。检查原画草稿是一件很费时的事情，演出检查完了以后交给作监，作监很难有时间去全部一一修正，原画草稿修正完毕后交回来给原画清书，清书完毕后直接跳过演出检查到作监手里，能修多少是多少，甚至有时候根本没时间修直接发给海外进行动画作业。当然，最糟糕的状况是，如果演出检查花了太多的时间，那原画连清书的时间都没有就只有直接发第二原画了。那就真的是质量堪忧了。

现在有现在跳步骤的方法，以前有以前跳步骤的方法。早期最直截了当的方式，估计比现在更加暴力，那就是——干脆不要演出检查了，只要作监边修边检查就好了。这也是模拟信号时代TV动画常有的做法。但是绝对不要因此而忽视演出检查的重要性，如果有不合格的镜头在演出检查期间就提出RETAKE要求是最好的。如果都像木下监督一样到最后的RUSH阶段才提出RETAKE的话，不仅成本和耗时都会增加，而且制作人员也会吃不消的。

然后关于CT用律表，因为TV动画的放送时间是严格被限制住了的。哪一个部分需要用多少时间，必须很精确地计算出来。在演出做CT用律表之前，如果原画已经把现在TV中常用的LAYOUT的内容全部完成的话，有原画草稿有原画填写过的律表，那么计算起来就好办多了。但是，TV的日程实在是太紧张太悲剧，原画且不说，连LAYOUT都时常有无法按时完成的状况。硬生生地对着分镜做时间精分的话，对于演出简直就是修罗场。这样就只好像『白箱』中一样，通过念台词掐表来判断时间。但是当CT担当对着演出问，"这个动作要做多久"、"那里出画要走几步"的时候，演出就只好把白绫套在脖子上哭喊"我死给你看"了。






木下诚一 职位：监督

说到本片最大的吉祥物水岛精二监督（雾），大概大家对他在工作上的表现没有什么好印象（虽然可能有人还是认为很有萌点）。贪吃怕热贪睡，分镜手速慢。以前缔造过不少辉煌，但是由于『ぷるんぷるん天国』的制作事故声名降到谷底。制作现场经常举棋不定，导致制作阵也弄不清他的态度，意志也不太坚定。具体表现比如，最终话的展开迟迟决定不下来，声优来询问监督反而反问“你们觉得该怎么展开”；觉得不对劲不早说，等到最后 RETAKE 的时候才来补充设定，搞得大家很困惑，虽然确实有演技表现不到位的问题，但是监督的传达失误和犹豫也是造成这种情况的重要原因；需要直面修罗场，本田设置了一个笼子把他关起来的时候，他居然偷偷跑去配音现场指导声优……不禁让人担心起了『EXODUS！』的命运（当然估计最后也是圆满收场的），这样的监督，真的大丈夫？

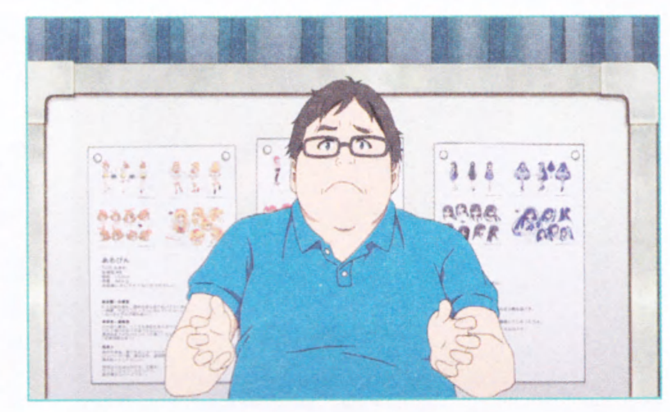
不过至少不用担心的是，现实中是不会有这样的监督的。老是犹犹豫豫拍不了板，还惹出这么多事，说不定某话就直接降板了。监督作为整部作品的总指挥，从头到尾都必须把握好制作上的大局，而且还要打理好与资方相关的事务。从企划最初阶段开始，监督就要与制作人一起提出企划案，然后和脚本家一起构筑作品世界的方方面面，人设、机设、道具设定，每个项目都需要监督确认。而即便进入了正式流程以后，监督也不是就可以安排完工作就可以甩手了。与作画阵、背景班、摄影负责人（摄影监督）的会议，每话分镜的确认，镜头完成效果的确认，一些关键的比如某镜头使用 2D 还是 3D 的决定，简单来说就是整个流程上的确认和重要决定，都时刻需要监督来完成。当然，配音时指导声优，DUBBING 时音声素材的编辑方式，以及最终编集时检查有没有不符合演出要求的部分，也是监督的工作。监督需要在整个流程中都保持清晰的头脑以便于做出准确的决断，犹疑不决只会拖累整个制作阵而已。

当然，我们从片中也可以看到，监督也有作为普通演出家的一面，需要画分镜。现在 TV 动画的监督因为事务繁忙，一般只会切第一话的分镜和最终话的分镜，其他话数会找其他演出家来担当，而监督只做监修的工作。而长期合作的建立了信赖的演出家，监督往往会给予其比较大的自由。

说到这里有人会问，既然监督在整个流程上都有插手，那么怎么具体区分开监督、演出、作画、摄影的意图呢？前面讲演出的时候提到过一个个例，但并非每次都是如此。光从观众的角度来看，基本只能臆测。我们可以通过掌握某个演出家的习惯和特点来提高臆测的几率，比如这个监督喜欢使用什么样的景别和构图、镜头的运动变化方式如何、对色彩的控制如何、喜欢在哪种镜头中使用作画枚数等等。有时候还要考虑到原作或者脚本中有没有一些影响到运镜的描述。比如有位演出家平时不怎么喜欢用空镜头做插入镜头，但是原作或者脚本中有类似的“插入描写”，那他在实际切分镜的时候就很可能插入空镜头。所以，要绝对准确地判断出监督和各流程上人员的具体细节工作，是几乎不可能做到的。









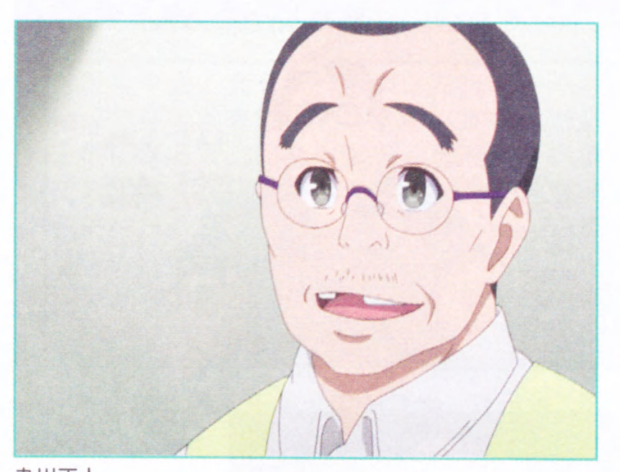
佐仓良树 职位：摄影监督

虽然佐仓良树这个角色在动画中并没有什么重要的戏份，但是其担当的位置非常重要，所以还是有专门讲述的必要。摄影在国内称为后期，简单来说就是把背景和人物合成在一起后，然后进行画面镜头的操作、以及画面效果的处理。现在很多公司的摄影部门都是使用 After effect 在进行摄影了。比如像遮罩效果、透过光效果、变焦效果等等，都可以轻松地做出来。摄影对于软件的技术要求并不是特别高，但是对于细节上的调整要求却比较高。同样使用一种阴影效果，阴影的强弱、面积、颜色有细微的不同，最终得到的效果也会不一样。而这种差异也形成了个人的风格，比如有的人在处理回忆场景或者表现温馨氛围使用的白雾（FOG）效果的时候，会把画面边缘的白雾“喷”到屏幕上，让画面看起来更加梦幻一些。而以前曾经讲到过的安津畑隆，则是在暗色调遮罩的处理上非常有心得的一位摄影，不过赛璐璐的摄影方式和现在数码的方式完全不同就是了（这个要说起来就太长了，以后大家想听的话，再以其他什么方式讲给大家听好了）。也就是说，摄影其实也和作画一样，是有个人的风格存在的。当然，其中也会有来自监督或者原画等人的特殊指示，但是业界经常在一起工作的摄影，都是能很清楚地识别出个人的摄影风格的。

至于摄影监督，也就是统管摄影的人，由他来传达监督的指示，决定摄影的大致方向。但其实真正开始进行摄影工作的时候，摄影监督也就和普通摄影没什么区别了。特别是最后一周上色完成的镜头一口气发过来的时候，为了保证工作顺利完成，摄影监督基本都得挽起袖子亲自上阵。身先士卒，是为监督。


兴津由佳


渡边隼


丸川正人

其他人物

由于篇幅问题，其他一些与动画制作关系较浅的，或者是在流程中没有占那么重要地位的制作人员（但仍然非常重要），就放在这个其他项目里大致地介绍一下。

社长的丸山正雄，啊不，丸川正人就不用说了，主要担当的是 BUSINESS 相关的，扮演制作人的角色。

总务的兴津由佳主要负责公司事务的管理，一般人事和外联相关应该都是由总务这块的人负责。具体举例的话，比如现场人员的抽调，就要总务相关人员去和作品的担当 P（制作人）沟通。不过实际上一些公司的总务相关人员平时与现场作业人员的沟通并不多。

而关于 LINE PRODUCER 的渡边隼，其实笔者也不大清楚 LINE PRODUCER 具体的工作是什么，不过看片中的情况，应该是现场管理担当的制作人吧。可能作品素材、人员、预算的管理相关事宜，都需要找 LINE PRODUCER 商议吧。

然后是音响相关负责的几位，这个也不用多说了，声音的采集和编辑，以及最终结合动画影像的调整，是他们所负责的工作。值得一提的是，如果声优在对口型时出现了时间上的偏差，音响监督会在最后 DUBBING 的时候把配音调整到合适的位置。音响相关的负责人员和声优对于动画的最终效果的顺利呈现是不可或缺的存在，因为声音对观众感情的影响是尤其巨大的。不仅仅是动画，电影、戏剧、游戏也是同样。

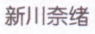
剩下两个和制作流程息息相关的制作人员也需要提一下。

首先是负责动画检查的堂本知惠美。顾名思义，动画检查就是针对完成后的动画（国内叫中间帧）进行检查，如果有缺失的线条（包括轮廓线和阴影线），就需要动检来补上。观察能力对于动检的工作来说是非常重要的，要从大量线条中极快发现细小的错误，是一项非常了不起的技能。

另外一位是色指定的新川奈绪。色指定不同于色彩设计和美术监督。色彩设计主要负责的是给前期各种设定图设计基本色，美术监督主要管理的是背景的美术。而色指定的工作则是根据镜头中具体呈现的“自然环境”，比如白天或者夜晚、空地上或是大楼间，考虑到整个画面的光的作用，基于色彩设计的基本色来对每个镜头的颜色存在事物的颜色分配进行具体的指定。色指定风格和美术风格、以及摄影的结合度（或者说匹配度）会直接影响到观众的观感，其角色的重要性也是不言而喻的。



动画检查：堂本智惠美



新川奈绪



做动画，真的会遇到这种事吗？ WILL THIS HAPPEN IN ANIME MAKING

『白箱』讲述了许多业界的真实，同时作为一个“故事”，肯定也加入了一些夸张的富有戏剧性的表现。之前热播的日剧『青色火焰』也是如此。总之，最后让我们来简单数一数『白箱』中有趣的细节和事件。

1 FROM 第一话

武藏野制作进行 VS G.I.STAFF 制作进行

宫森对富ヶ谷，制作进行车速全开，头文字D竞速上演。一谈到制作进行，『黑美』也好『白箱』也好都喜欢在车速上做文章。不过现实中这样狂野的极速狂飙可是不会发生的，为了确认工作不管什么时候还是提前打个电话来的稳妥。安全行车可是非常重要的。



2 FROM 第一话

到RUSH CHECK的时候发现还是分镜摄?

可能在日程管理好的公司这种事情是不会发生的，但是纵观动画的历史，这种事情并不少见。『白箱』里还只是因为作画人员安排不当，LAYOUT完成速度慢导致的结果。如果是分镜作业时间大幅超出预定日程的话，那时候就不是说是一两个镜头的问题了。TV一话按300个镜头算，很有可能到CT作业的时候还有两位数的镜头是分镜摄（三位数的也听说过，不过似乎不是TV动画，印象不深了抱歉）。不过不要小看了化不可能为可能的业界，想尽一切对策，爬也要爬到放送局可是制作进行的精神啊！



3 FROM 第二话

监督居然到DUBBING的时候才提出RETAKE？

理论上RETAKE的决定当然是越早越好，但是实际上在动画制作的整个流程中随时都有可能出现RETAKE的情况，一般来说到RUSH位置RETAKE的情况都是比较多的，负责担当的制作进行也得随时做好被RETAKE砸一脸的准备。DUBBING时候提出RETAKE的情况虽然应该不多，但是可能还是有的。只是木下监督到最后才抛出脑内设定这点实在是有些过分了。



4 FROM 第三话

演出做CT用律表时会把羞耻台词大声念出来?

从自己尝试做分镜的感受来说，台词在脑内过起来会比较累，还是念出来会比较好一些。不过可能也和个人的习惯有关。像映像演出家的系曾贤志就明确表示自己在做CT用律表的时候是会一边念台词一边掐表的。但至于一边大声叫唤一边旁若无人地做着蹭○○的动作……这大概也算是一种夸张的表现方式吧，大概。



5 FROM 第五话

对付监督的终极手段——关进笼子里?

成本太高且太占空间，所以现实中没人会这样干吧，作为整蛊番组或许是个不错的点子。现实中的监督一般责任感都是很强的，不会像木下监督这样切个分镜还要像哄小孩子一样，所以自然也不需要采取什么对策，更何况是如此夸张的对策。



6 FROM 第六话

动画人真的能通过湖川颜相互理解吗?

虽然那段时间里富野作品中的角色总是无法相互理解，或者是死了以后才开始相互理解，但是和热爱动画的动画人谈起以前其受到影响的作品的话，总是能迅速获得对方的好感；而且如果能谈一些像湖川颜、湖川立体这样的技术性的话题的话，就能获得更高的好感度了——权且当作笔者的现身说法好了。



7 FROM 第七话

年轻原画的生活真的有这么苦逼吗?

一般来说年轻原画由于作画速度的问题，或者是遇到自己比较不擅长的镜头，再或是接到地雷卡，当然是会很苦逼的。北久保弘之年轻的时候碰到地雷卡，那个月也差点儿饿死。对于年轻动画人来说，比较明智的还是住在家里，这样各方面开销少一些，生活会稍微宽松一些。

不过，也有年轻原画不苦逼的。那种要么是属于动态上的天才类型的，要么是属于画力出众年纪轻轻就当上作监的，总的来说，还是凤毛麟角。



结语 EPILOGUE

这篇文章由于笔者自作孽的原因，没有太多时间比对资料，基本只靠平时看到听到的一些东西噼里啪啦码完了字，仅供参考，不严谨的部分请多包涵。如果能通过这篇文，尝试去理解动画制作阵的工作，尝试去真正理解动画，就再好不过了。

最后笔者想说一下板野一郎的这个问题。虽然只是我个人的想法，但是我觉得马戏这种表现形式对于动画人的影响过大了。只要一想到空战、导弹，马上的反应就是充分利用空间来玩马戏。这么多年来，随着村木、后藤等人的不断发展，以及金、三轮等人的开拓，马戏无论从空间、轨道、速度的表现上来说，都已经差不多到了极限的感觉。反而DOG FIGHT的方式被忽略得很多。纵然能够画好DOG FIGHT的人怕也寥寥无几，但是充分利用空间的DOG FIGHT，大概会比如今的马戏更具观赏性。▲

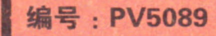


■提供/E2046 ■责编/如月千华 ■美编/塔里

身为精灵的时崎狂三却要改变精灵存在的事实。在杀戮与被杀的轮回之间，究竟何时才是终点?

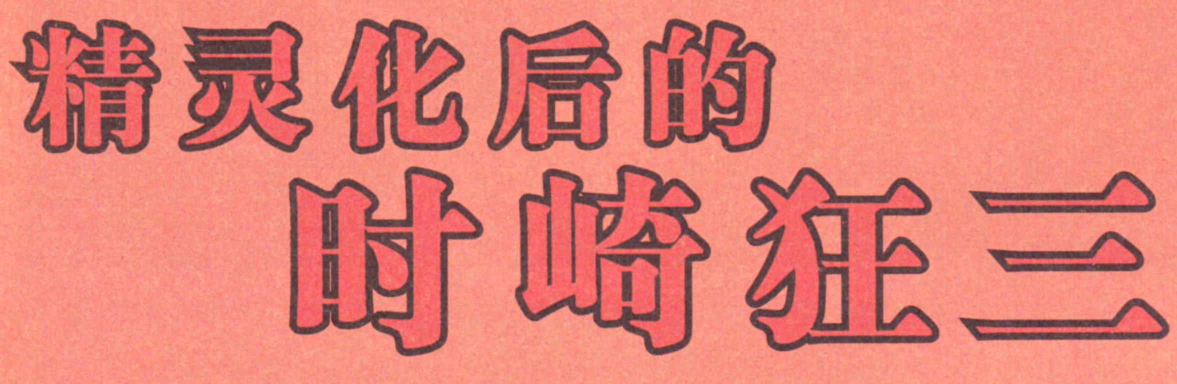
这手办即是时崎狂三精灵化之后的状态。她脚下有个圆钟，这是她的钟形天使刻刻帝（Zafkiel）。圆盘钟面上的罗马数字和刻度描画细致，次序井然。中间一层又一层交错切合的齿轮也是繁复精美，结构严谨。她站在钟形天使的正中间，就像站在一个圆形旋转舞台之上。





信息

编号：PV5089
名称：时崎狂三 (PVC)
系列：约会大作战
高度：23.00 cm
价格：RMB 812.04
VIP 价：RMB 755.22
预计推出日期：2015 年 3 月
链接：
http://www.e2046.com.cn/product/22022



精灵化后的时崎狂三

她穿着一身由黑色和橙色交错构成的花边吊带裙。自上鸟瞰会发现这裙摆上方有无数黑色或橙色的一大一小的菱形图案一个接一个围成圆环。荆棘般绽放着尖齿的黑圈包着橙圈，里外都长牙的橙圈包着黑圈，一层包着一层。锋芒灼灼，十分醒目。

虽然她只有不到一米六的身高，但穿着这身裙子也如高贵的公主一般。后背完全显露出来，仅有一两条黑色带子攀爬其上。所以难以掩藏其光滑柔软的皮肤。

她双手挥舞起的长短燧发枪，是钟形天使的两针。但以其定时状态，一脚后摆，裙摆开扬的此刻造型来看，时崎狂三是在舞动着，完全不能感到这两把枪的杀戮气息。

她的刻画细腻的，金黄的映着钟面的左眼，其上的指针仿佛也在转动着。而两边一长一短，从后脑甩出的这两条马尾，刚好与其左右两边的双枪长度相对应。可能也会随着枪枝按同一方向旋转。

这两把枪也更像时崎狂三延长的手臂，亦随着她的舞蹈慢慢地飘动着。仿佛狂三刚射出了四之弹（Dalet）。让周边的时间都减慢了。



身着战斗服的贞德

信息

编号：PF856
名称：圣女贞德
系列：Fate
比例：1/ 8
一般会员：RMB 947.02
VIP 会员：RMB 880.76
预计推出日期：2014 年 11 月 28 日
Gathering 涂装完成品：
http://www.e2046.com.cn/product/21451
GK 人形：
http://www.e2046.com.cn/product/21262







Gathering 曾推出过多款圣女贞德手办产品。身着少女装的贞德温婉美丽，身着战斗服的贞德则生出了一种骑士的风度，帅气翩翩，威风凛凛。

大风把贞德黯黑紫透亮的裙摆舞动起来。褶伏间刻画细腻，平整处光滑可鉴。如大旗张扬，如波涛奔阔。

贞德一身黑衣，上半身的小披肩随身姿婉转轻盈，很有少女的韵味，但其腰腹间被银质金属盾甲包裹着。两臂上，脖颈前，额头上，以及双足的高跟鞋外，都是银白色雕工细腻的金属片，在日下光华熠熠，让其亦富有阳刚之气。

贞德挺身前倾，低头看前，美丽动人的眸子中有平静克制的认真和自信。她的秀发色彩耀目，就如秋收前最饱满夺目的那一方麦田。美丽浓密的辫子更如麦穗一般随风飞舞起来了，发端的黑带子亦似蝴蝶蹁跹。

贞德右手环握着剑炳，将剑身斜靠在腰前。左手掌右朝上，轻抚刃面。轻松自然间看似漫不经心，实则两肩用力开张，做好了十足的战斗准备。而这柄长剑，身形颀长，板直光亮，熠熠生辉，有皇家精藏之风度。

大风吹拂兮裙摆飞扬，佳人执剑兮英姿飒爽。如此佳作，但且收藏。

新米提督的入渠指南

——『舰队收藏』五大镇守府圣地巡礼（上）

ACG TOUR OF KANCOLLE COLLECTION

■文／完蛋了的国王 ■责编／如月千华、白石 ■美编／塔里

PUKA PUKA

何谓镇守府与四大镇守府

The Four chinjyufu

作为本期专题的开场白，笔者想先简要介绍下镇守府的历史，以解释何谓镇守府。可能很多舰娘玩家会对此表示不屑，每次登陆游戏服务器最先访问的就是镇守府，岂会不知什么是镇守府？无论如何还请稍安勿躁，且听笔者道来。

镇守府一词最早诞生于1000多年前的奈良时代。镇守府的核心即为“镇”，或“镇所”，原指对偏远地区设置的军政合一的管理结构。奈良时代的729年日本中央政府在本州岛最北部的陆奥国设置了镇守府，长官设镇守府将军一职。当时的陆奥国是大和政权与北方虾夷异民族作战的前线，平安时代前期著名武将坂上田村麻吕奉召领“征夷大将军”一职，赴陆奥国讨伐虾夷人，801年克毕，翌年在现在的岩手县筑一胆泽城，派军驻守，是为陆奥国镇守府治所所在。古代镇守府制度存在的时间很短，范围也不大。只在陆奥、出羽两个边境国度设置过，从759年至平安中期以后基本废止，大约为200多年。但在古代镇守府制度废止1000年后的明治时代，镇守府又以一种崭新的姿态复活，这就是被视为海军提督府的日本海军镇守府。



海军镇守府的职能是海军陆上根据地，以及地方舰队的统御机关。明治维新以后，日本拥有了近代海军，1876年时根据日本的地理条件，分置了东海、西海两大镇守府，东海镇守府设在了横滨（西海镇守府未开府），1884年移至横须贺，是为横须贺镇守府，此乃日本近代第一个海军镇守府。1886年根据海军条例，日本沿海被分割为5个海军区，各海军区择定军港各设一镇守府，1889年佐世保镇守府、吴镇守府开府，1901年舞鹤镇守府开府，但预定作为第五个镇守府的室兰镇守府（在北海道室兰港）却因故取消了。所以除了曾短期在旅顺出现的旅顺镇守府以外，旧帝国海军镇守府数量一直维持在4个，而不是舰娘玩家所熟悉的“五大镇守府”体制。原因何在呢？



所谓五大镇守府的横须贺、舞鹤、佐世保、吴、大凑中的大凑实际上的正式称谓并非镇守府，而是警备府。警备府在体制上与镇守府同级，设有独立的军政机构和戍卫部队，但没有直辖的舰艇，所有舰队全部归于联合舰队和地方舰队。大凑原计划取代室兰成为日本北部唯一的镇守府，但拖拖拉拉一直未能实现，只是在太平洋战争爆发后升格为警备府。故现在『舰队收藏』游戏中的所谓“五大镇守府”在历史上应该是四大镇守府加一个警备府。

太平洋战争结束后，以上提到的这些海军镇守府、警备府也随着战败投降而一同消失，但很多人都想当然的认为镇守府和警备府是随着旧帝国海军的消失而消失的。但实际上镇守府和警备府在1945年战败后不久就陆续裁撤完毕了，而旧帝国海军省却改组为第二复员省留用舰船用于撤回遗留本土以外的军队，一直存续到了1947年颁布新宪法才正式解散。



镇守府的圣地巡礼

TOUR OF CHINJYUFU

本期将围绕横须贺、吴、佐世保、舞鹤、大凑这所谓五大镇守府做一番圣地巡礼研究。不同于笔者以往撰写的专题，这次的圣地巡礼并没有特定的某部ACG作品的舞台和取景与镇守府有关，一切都以『舰队收藏』的游戏为出发点，但游戏本身也并没有对现实中的军港做取景，所以这是一次架空的圣地巡礼之旅。

五大镇守府实为军港，在海军爱好者中一直有军港巡礼的活动，内容包括参观军港设施、登舰参观、参加驻地部队活动、军舰摄影等，以上这些也是舰娘玩家针对镇守府进行圣地巡礼的主要活动内容。不过首先应该认识到的以上这些镇守府本身的历史和观光价值。

五大镇守府中历史最为悠久的横须贺镇守府作为海军军事基地的历史可以追溯到江户时代的1865年，经过100多年的建设，整个横须贺变成了一座不折不扣的海军城，近代与现在，日军与美军的各种设置交织在了一起，形成了横须贺军港独特的历史文化。其他四处镇守府，包括建制最晚的大凑也都有百年以上的历史，百年间的兴废，加上位处不同地区所带有的地域色彩，使这些镇守府作为观光地本身亦具有相当高的价值。而且军港作为军事重地，对交通便捷性的要求很高，加上常年有部队驻守，为驻军生活娱乐提供服务的各类民用设施发展多年，亦很发达。所以，对镇守府的巡礼之旅如果安排妥当的话将会是一趟舒适而充实的旅程。不过，五大镇守府毕竟分布于日本本州岛和九州岛沿海的五个地区，从最南的佐世保到最北的大凑直线距离近3000公里，全部巡礼一次的话绝对不是两三天可以轻松搞定的。如果全部以JR电车方式作为交通工具的话，从南到北的单程车资就要花费2万多日元。在日本竟有人仅花一周时间就贯穿南北，完成了对五大镇守府的巡礼，令同好和舰娘玩家们为之称奇。笔者偶然在C86上购得一本此强人所在的同好组织编撰的同人志『镇守府周边案内』，以为神作，很想编译出来以飨读者，这就是制作本期专题的初衷。



后来成立的海上自卫队基本延续了旧帝国海军的编制体制，设自卫舰队，并在地方上设地方队，形成了横须贺、吴、佐世保、舞鹤、大凑五大地方队的体系，因此很多舰娘玩家就将现在的地方队概念与过去的镇守府等同起来，形成了“五大镇守府”的说法。本文为了方便记叙就沿用“五大镇守府”的称谓。


▲佐世保港的卫星图及镇守府遗址分布情况


▲现在的佐世保港

西海的门户——佐世保

gateway of western sea

佐世保镇守府，简称佐镇。现已改制为佐世保地方队，其所在地为长崎县佐世保市。九州地区唯一的镇守府，过去防区面向的是日本列岛以西的整个东亚地区，堪称西海的门户所在。作为海自基地的佐世保地方队管辖区域为九州岛西部（含对马、奄美、冲绳等离岛在内）、山口县西的部分太平洋和日本海海域、并且直接面对朝鲜半岛和中国大陆。

位于九州岛西北角长崎县北部的佐世保一带自古就是天然良港。中世纪时横行九州北部的松浦党水军就发迹于佐世保以北的平户，明代叱咤风云的大倭寇头目郑芝龙在日本的据点也在平户，其子郑成功就是在这里出生的。与佐世保相邻的平户和长崎港长期作为对外商贸港口而繁荣起来，而佐世保则在近代被选为军港进行大力开发。1886 年佐世保被明治政府选为镇守府所在地，1889 年镇守府正式开府。1898 年九州铁道佐世保站通车。1903 年佐世保海军工厂投产。作为军港的佐世保终于初具雏形。佐世保从开府时一个几千人规模的小渔村，发展到大正年间九州一线大城市只用了 30 年时间。佐世保并不是联合舰队的母港，但在 1905 年曾发生过联合舰队旗舰“三笠”号战列舰在港内爆炸沉没的事故。而震惊海军的“友鹤事件”也是在佐世保水域发生的。佐世保海军工厂具备 250 吨级起重机和大型船坞，曾承接过“武藏”号的舾装，以及“赤城”“最上”等舰的改装工作。在这里建成服役的主要是“龙田”“北上”“长良”等 9 艘轻巡，以及“睦月”“胧”“雪风”等 11 艘驱逐舰，此外伊 401、402 姐妹也是在佐世保建成的。战后佐世保工厂改制为佐世保重工业（SSK）。

▼1930 年代的佐世保港鸟瞰图



太平洋战争结束后，佐世保被美军接管，设佐世保基地，现为第七舰队的驻地之一。新生的海自也在原佐世保镇守府的遗址上改设佐世保地方队基地，现驻扎有第 13、16 两个护卫队，并有大村基地的第 22 航空队作为陆基航空兵。而佐世保基地本身直辖的舰艇只包括一些扫雷艇和少量导弹艇。

从东京、大阪以及海外到达佐世保最便捷的方式当然是飞机，日本国内飞长崎机场的航班很多，从东京起飞需耗时 2 小时左右；从中国有直飞福冈和佐贺机场的航班。接着可换乘电车或高速巴士抵达佐世保。佐世保镇守府的巡礼区域集中在佐世保港湾地带，大致可分为佐世保市区、佐世保港码头区、佐世保港东侧的东公园地区这三块。佐世保市市区接通有 JR 九州的佐世保线和松浦铁道西九州线，在佐世保站交汇，在佐世保的旅行一般也以佐世保站作为起点和终点。

[佐世保市区]

· 海上自卫队佐世保史料馆

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士日野峠方向巴士，在元町站下车步行可达。

通称“Sail Tower”，其前身为旧佐世保水交社，1997 年改建为海自的佐世保史料馆。新建筑是一栋 7 层楼的大楼，楼层设置为：

1 楼：纪念品商店，特别企画展示空间
2 楼：海上自卫队的装备、活动展，图书室
3 楼：海上自卫队舰船、历史展
4 楼：太平洋战争历史馆
5 楼：甲午战争、日俄战争历史馆
6 楼：从长崎海军传习所到佐世保镇守府开府的历史展
7 楼：展望所，放映厅

这个史料馆每个月只休息一天，而且是免费入场，经常能吸引到不少军迷和舰娘玩家前


▲海上自卫队佐世保史料馆，俗称 Sail Tower



▲佐世保史料馆内销售的纪念品



▲佐世保史料馆内一隅

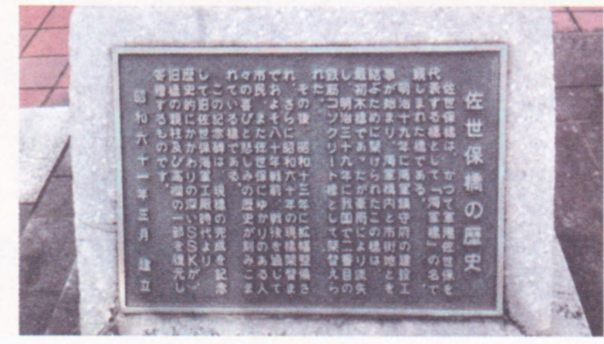
往巡礼。7 楼的展望所能眺望佐世保港，停泊在港内的美国海军舰艇一览无遗，是个观舰的好去处。此外 4 楼还展出了“赤城”号 1/100 的模型，以纪念“赤城”在佐世保工厂接受现代化改装后成为真正意义上的全通甲板航母。

· 佐世保市民文化大楼

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士日野峠方向巴士，在元町站下车步行可达。

前身为旧海军佐世保镇守府凯旋纪念馆。作为一战的凯旋纪念馆之一，建成于 1923 年。太平洋战争后被美军接收作为剧场和电影院使用。1982 年返还后改建为市民文化馆。大楼外观基本上保留了大正年间的样子，内部可供免费参观。





▲昔日海军桥残留的石制护栏和纪念石碑

· 佐世保桥

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士日野峠方向巴士，在松浦町国际通站下车步行可达。

旧称海军桥，建于凯旋纪念馆旁的佐世保川上，动工于 1906 年，是日本第二座水泥桥。1984 年时已经弃置不用，在旁边另建一座新桥，旧桥残存的一部分并入邻近的滨田公园，作为旧海军昔日荣耀的缩影被保留下来。

· 佐世保地方总监部

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士日野峠方向巴士，在元町站下车步行可达。

前身为旧佐世保镇守府衙门所在地。原镇守府府衙的主体建筑物在太平洋战争的空袭中烧失殆尽，仅留存有一座正门。后佐世保地方队在兴建总监部治所时保留了这座正门。



▲佐世保市民文化大楼

[佐世保港码头区]

· 海上自卫队西仓库群

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士日野峠方向巴士，在神岛站下车步行可达。

原为旧海军工厂所有的兵器仓库，典型的红砖仓库群建筑。由于现在仍作为海自的仓库使用，无法入内参观，但可以在隔离带外远观。

· 佐世保重工业（SSK）

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士日野峠方向巴士，在神岛站、或东小岛站下车步行可达。

过去是佐世保海军工厂，战败后改制为佐世保重工业（SSK）。1946 年正式开业，基本上继承了原先海军工厂的设备和技术工人。一度成为日本最大的造船企业之一，但自从韩国和中国的造船业后来居上以后，SSK 随日本造船业整体萎缩而陷入不景气，2014 年时被名村造船所兼并。

海军工厂时代的佐世保船厂是与吴海军工厂齐名的西国最大的造船厂之一，在大正年间就已经拥有了 250 吨级的大型吊臂。1941 年时为了能容纳“大和”型巨舰入渠特别修建了巨大的 7 号船坞，巨舰“武藏”的舾装就是在这里进行的。佐世保工厂精于大型舰艇的改装工作，航母“赤城”“加贺”在此接受现代化改装，设置了全通式飞行甲板。战损的“瑞凤”“隼鹰”也在这里得到修复。“最上”号改建为航空巡洋舰也是在佐世保。

新造舰艇方面，佐世保工厂主要承接轻巡洋舰和驱逐舰的建造，也建造大型潜艇、潜艇母舰和工作舰等辅助船。战后佐世保重工业凭借大型船坞的先天优势大量承接巨型油船的订单，兴盛一时。SSK 现在最有名的 4 号船坞就是当年停泊过“武藏”号的 7 号船坞。



▲ 2013 年在 SSK 的船坞中接受维护作业的海自“泽雾”号护卫舰（DD-157）

附录：在佐世保工厂建造及改装的旧帝国海军主力舰艇一览

战列舰：武藏（舾装）

重巡洋舰：最上（改装为航空巡洋舰）

轻巡洋舰：龙田、球磨、北上、长良、由良、夕张、阿贺野、矢矧、酒匂

航空母舰：赤城（改装）、加贺（改装）、千岁（改装）、大鹰（改装）

驱逐舰：睦月、三日月、胧、晓、初春、若叶、白露、夕立、朝潮、雪风、矶风

潜水母舰：驹桥

工作舰：明石

潜水艇：伊 401、伊 402

· 仓岛岸壁

交通：自佐世保站步行 10 分钟可达。

佐世保军港的几个主要码头都归属美国第七舰队所有，海自地方队的驻泊地主要在港口东侧的仓岛岸壁一带。

现在每到周六的上午 9 点 -10 点半，下午 13 点 -15 点这两个时间段，一般市民可以登上海自的舰艇参观。目前驻泊在佐世保的海自舰艇主要是第 13、16 两个地方性的护卫队，装备舰艇都是服役 20 年以上的老舰，主要有“白根”型护卫舰“鞍马”号（DDH-144,1981 年服役）、“初雪”型护卫舰的“矶雪”号（DD-127，1985 年服役）、“朝雾”型护卫舰的“天雾”号（DD-154,1989 年服役）、“阿武隈”型护卫舰“神通”号（DE-230,1990 年服役）等。

值得一提的是，对公众开放的海自舰艇除了供登舰参观以外，还开放舰上食堂供市民就餐。佐世保当地的名菜除了佐世保汉堡以外，当属“护卫舰咖喱饭”。岸上虽然有很多家卖“护卫舰风咖喱饭”的店家，但总不如货真价实的舰上食堂提供的咖喱饭吸引人。其实为了吸引一般市民接触了解自卫队的日常生活，不仅是佐世保，日本各大地方队基地都会不定期推出“护卫舰咖喱饭大奖赛”活动，由驻泊在港的各护卫舰食堂制作咖喱饭供市民品尝评选。这两年随着『舰队收藏』的火爆，有的基地也动足脑筋，请专业 Coser 或者发动舰队女兵打扮成舰娘的样子来推销咖喱饭。去年参加佐世保大赛的海自舰艇多达 10 艘，想必竞争一定很激烈（品尝完全免费，获得优胜也没奖励，日本人就是喜欢在这种莫名其妙的事情上花心思）。如果造访基地时恰好遇上咖喱饭大赛其间，那提督你真是有口福啦！


▲在仓岛岸壁上系泊的海自“大淀”号（DE-231）和“春雪”号（DD-128），前者 2011 年转驻大凑，后者则已经于 2014 年 3 月退役


▲“榛名”今天要向大家推荐的就是罐装的护卫舰咖喱



▲横须贺也举办过类似的咖喱饭大奖赛，这是其中的一种套餐



▲ 2013 年度的“佐世保护卫舰咖喱饭大奖赛”

[东公园地区]

· 东公园地区

交通：在佐世保站前搭乘佐世保市营巴士大宫町方向巴士，在大宫町站下车步行可达。

通称东山公园，建于港东面的一座小山天神山上，可以俯瞰整个佐世保港。这里过去是旧海军的墓地，埋葬着 17.6 万战死和殉职的旧帝国海军军人和军属。一部分二战中战沉的军舰慰灵碑也建在公园内，比较著名的有航母“飞龙”“加贺”，战列舰“金刚”“雾岛”“榛名”，重巡“羽黑”“那智”“足柄”“妙高”“鸟海”，轻巡“名取”“阿武隈”“矢矧”，驱逐舰“白露”“时雨”“长月”等。



▲东公园内第二十四驱逐队的墓碑，像祭典亡灵一样祭典战舰，也是醉了

佐世保还有什么好玩的地方？

more about sasebo

· 针尾送信所

佐世保地区仅次于旧镇守府建筑物的重要人文历史文物，是一所拥有三座高 135-137 米柱状电波发射塔的无线电中转站，最初建于 1922 年的大正年间，已有 90 多年的历史。历经太平洋战争的战火洗礼完好得保存至今已属不易，难能可贵的是这三座电波塔仍在服役，平时也开放给公众参观。与针尾送信所功能相似，建成年代也相仿的瑞典威堡广播站 2004 年时还成功登录了世界文化遗产。


▲针尾送信所高耸入云的电波发射塔

· 九十九岛

九十九岛是佐世保地区有名的自然景观，为日本百景之一。在佐世保与平户之间的一段海岸线上，星罗棋布着 208 个小岛，其中一部分合称九十九岛，并已升格为西海国立公园，开辟有专门的游船线路，日落时的景色美不胜收。

目的地：长崎县佐世保市

交通方式：佐贺机场机场专线—JR 九州长崎本线佐贺站—肥前山口站—JR 九州佐世保线佐世保站；福冈国际机场福冈地下铁空港线福冈空港站—博多站—JR 九州鹿儿岛本线鸟栖站—JR 九州长崎本线肥前山口站—佐世保站

建议巡礼路线：佐世保站——》仓岛岸壁——》海上自卫队佐世保史料馆等——》佐世保重工业 4 号船坞——》佐世保站

游览时间：一天

巡礼价值：★★★☆

守护两大国际水道的北方重镇——大凑

north town protecting the international waterway

▲大凑港的卫星图及警备府遗址分布情况



▲俯瞰大凑港全景

在介绍完地理位置最南面的佐世保镇守府之后，根据行进路线应该紧接着介绍广岛县的吴镇守府，不过考虑到篇幅因素，在这一期先介绍位置最靠北的大凑警备府。下期将连续介绍吴、舞鹤、横须贺三大历史悠久的镇守府。

大凑在所谓“五大镇守府”中开府最晚，规模也最小，但大凑警备府的辖区内却有着其他四个镇守府所不具备的特殊性，那就是拥有两条国际性的水道——津轻海峡、宗谷海峡。大凑警备府的治所位于本州岛最北部的青森县的东北部，面临陆奥湾，现属于青森县陆奥市。陆奥市几乎已经处在本州岛的最北端，能与北海道隔津轻海峡相望。其中大凑港所在的位置在陆奥市的中部靠陆奥湾的一侧，在陆奥湾北部最深的凹陷处有一个小海湾叫大凑湾，港口设施就建在这个天然的避风港的岸边。从大凑经平馆海峡驶出陆奥湾就是本州岛与北海道之间的津轻海峡。沿北海道日本海一侧的海岸线北上到达北海道的西北角即为宗谷海峡，一水之隔的对岸是俄罗斯的库页岛（曾一度被日本占领，并命名为桦太）。从战略角度上说，由整个日本列岛组成的西太平洋第一岛链中北部有津轻和宗谷两条海峡可通往太平洋，扼守这两条繁忙的国际性水道的日本海军力量就设在过去的大凑警备府，即现在的大凑地方队。守住了这两条水道就意味着基本上限制住了俄国太平洋舰队出入北太平洋的通道，所以自日俄战争时期以来大凑港的战略地位就非常显著。旧帝国海军曾计划在北海道内浦湾东北角上的室兰港设镇守府,因故未能实现。但从结果上而言，位于本州岛上的大凑在战时不容易被封锁和孤立，而且有下北半岛作为天然屏障，可以防御来自太平洋方面的直接攻击,所以战略位置更佳。

1902 年大凑水雷团在大凑港组建成立，同年海军修理工厂也建成服役，大凑正式作为军港开始运作起来。但在此后的几十年里，尽管与俄国之间发生战争后，敌对势力就在近在咫尺的日本海对面，而且随着库页岛南部被割让给日本，北方方面的警备需求一再放大，然而大凑作为海军基地的地位一直未得到明显提升。而是直到 1941 年 11 月太平洋战争爆发的前夜才因为战争的需要突击提拔为大凑警备府，统



领日本北部含北海道和桦太在内的海上警备力量。1945 年 11 月旧海军地方单位纷纷战败复员，大凑警备府也结束使命宣布关闭。但 1953 年随着大凑地方队的编成，大凑基地重新启用，并很快成为海自五大地方队基地之一，现作为第 15 护卫队和第 25 航空队的驻地，继续发挥着守护两大国际水道的重要作用。

战时随着大凑警备府重要性的不断提升，小小的大凑港一度拥有 10 万以上的人口，是青森县数一数二的大城市。战后海军热潮退去，大凑的人口锐减。现在整个陆奥市只有 5.8 万人口，主要集中于田名部川入海口附近的城市核心地区，这里也是商港和渔港所在地。至于军港部分则在大凑湾的东侧，有一道名为芦崎的沙洲深入大凑湾中，将码头和船坞环抱在内，岸边大多为海自的基地，原大凑警备府的设施也集中在这一带。大凑的交通便利度是五大镇守府中最差的，目前只有 JR 东日本大凑线一条电车线路连接陆奥市市区与外界。距大凑最近的机场是青森机场和三泽机场，都是规模不大的小型机场，反而是搭乘 3 小时的东北新干线从东京至八户，再转 JR 其他线路到大凑更方便。

大凑警备府的设施集中于大凑军港区，从 JR 大凑站出发尚有 3 公里左右路程，需在站前搭乘巴士前往，可供拜访的地点有北洋馆、水源地公园、大凑船坞三处。大凑地方队在每周六也有登舰参观项目，只不过限定于下午 13:30–14:30 的短短一个小时，冬季干脆没有，不如其他镇守府有看头。

[大凑地方队基地]

· 北洋馆

交通：从 JR 大凑站前搭乘 JR 巴士下北线川内・胁野泽方向的巴士，至海上自卫队前站下车，步行可达。

正式名称为海上自卫队大凑地方队史料展示室，通称北洋馆。前身为旧大凑要港部会议所。1915 年最初建成时为驻扎在大凑军港的海军士官集会社交场所，是一栋外观粗犷的石造建筑物，石材从背靠的釜卧山就地取材。战后一度成为大凑地方队的总监部，1981 年改为史料展示室。目前展出有约 1000 件图文和实物史料，围绕着北方的海上防卫为主题，故名“北洋馆”。展馆面积不大，但内容挺充实，还有几件镇馆之宝，比如战列舰“陆奥”号上的铆钉。“陆奥”的母港本来在佐世保，因为以大凑所在的陆奥国命名而特别找来了与之相关的展品。顺带一提，大凑警备府本来就没有常驻舰艇，船厂也没有建造过大型军舰，为了千方百计与时髦的『舰队收藏』扯上关系，当地选定的看板娘也就只有“陆奥”了。就像佐世保站的海报栏里贴满了“龙田”，大凑站内也随处可见“陆奥”的身影。

· 水源地公园

交通：从 JR 大凑站前搭乘 JR 巴士下北线川内・胁野泽方向的巴士，至海上自卫队前站下车，步行可达。

大凑一带的赏樱好出去，过去曾作为大凑警备府的水源地修筑了水坝和储水池，最早建成于 1910 年，一直使用到了 1976 年，此后才改建为对公众开放的公园。

· 大凑船坞

是大凑警备府之行中唯一无法入内参观的地方。1944 年建成时作为旧海军使用的 1 万吨级干船坞，有着不俗的维修能力。鉴于战时大凑遭空袭破坏程度不大（毕竟不是舰队的主要驻泊地），大凑船坞保存完好，1971 年时经整修后被海自接收，成为目前唯一一个由海自自主运营的船坞，作为军事重地当然也不可能随便放人进去参观了。

大凑还有什么好玩的地方?

more about oominato

从东京搭乘新干线加电车到大凑单程需至少 5 小时，抓紧巡礼时间的话理论上可以做到当天来回。不过如果想深入了解大凑当地的风土人情，或是玩一玩周边的著名景点，安排住宿一晚也未尝不可。大凑当地也有军港的美食文化，称为“大凑海军可乐饼”，在整个陆奥市大约分布着 20 多家卖大凑海军可乐饼的店家，口味各有不同，为此当地政府还制作了一份“大凑海军可乐饼地图”供游客参考。此外，提到陆奥市的观光胜地当然非恐山莫属。



▲恐山菩提寺

目的地：青森县陆奥市
交通方式：JR 东日本东北新干线东京站—八户站—青之森铁道线野边地站—JR 东日本大凑线大凑站
建议巡礼路线：大凑站——》水源地公园——》北洋馆——》大凑站
游览时间：一天
巡礼价值：★★★

· 恐山

国内 ACG 爱好者最早听闻恐山这个名字应该是从『通灵王』的女主角恐山安娜开始的，恐山号称日本三大灵山之一，成为『通灵王』主角的命名出处并不奇怪。恐山位于大凑港西北面，是一座活火山，山上有火山湖宇曽利湖，湖北面有恐山温泉。作为灵山，恐山上建有佛教曹洞宗寺院恐山菩提寺，是地藏菩萨道场，本地地藏菩萨信仰很兴盛，传说恐山是地狱黄泉的入口。如果计划在大凑留宿一晚，那么恐山和恐山温泉会是个好去处。

つづく▲



▲大凑的“北洋馆”



▲水源地公园





Cabbit and Beauty and Cruelty of Leanbox

从『翠之海』到『箱庭逻辑』

Cabbit 与美与残酷的箱庭物语

Introduction

引言

作为中坚厂商 SkyFish 的姐妹品牌，2011 年刚成立的 Cabbit 在建立不久之后便凭借第一作『翠之海』华丽地走入玩家视野，如今几年时间过去，品牌第三作『箱庭逻辑』已经于 2014 年 10 月底上市，而且势头上佳。除了公司成员大多由女性组成这一津津乐道的话题之外——甜美的画风，华美的上色风格，优美的音乐和柔美的文字……Cabbit 作品所蕴含的特殊的美感为这个废萌打天下的业界带来了一抹难得的靓丽色彩。经过几年历练，从迄今为止的三部作品中我们可以看出，Cabbit 也在一点点变化和摸索，但同时作品中也一直留有他们那一份与普通萌系划清界限的执着。

好了，我们首先看看 Cabbit 的处女作，也是本次的主要话题——『翠之海』。

Midori no Umi

◆神秘花园的残酷夜曲——『翠之海』◆



游戏名：翠の海 -midori no umi-
中文名：翠之海
厂商：Cabbit
原画：さえき北都，ゆき恵
剧本：御厨みくり
音乐：MANYO(Little Wing)
发售日：2011 年 10 月 28 日

・主线剧情・

故事的开端，失去记忆主人公櫂在一片翠绿的森林中醒来，旁边除了一片清亮的湖泊之外，什么都没有。当他的精神还在恍惚中，一位名为美智留白衣少女出现在他的面前并告诉他，这里，是他今后将生活下去的乐园……

在美智留的带领下，櫂来到了一座矗立在湖泊旁边，同样被茂密的森林包裹着的洋馆里。在那里生活着十来个与櫂同样失去记忆，不知道为什么会来到这个场所的少年少女——身材出众，不拘小节，却很会照顾小孩子的知纱；穿着疑似女仆装的服装，喜欢做家务的温柔少女灰奈；LOLI 身材却是个裁缝好手而且还与灰奈同年的笨蛋少女纺；时刻行影不离，言行举止都完全一致神秘双胞胎陆乃和空音；从来不肯露面的神秘女性沙罗……包括美智留和櫂在内，一共 12 个人就是这个世界的全部。洋馆里没有任何与外界沟通的手段，而周围犹如绿色海洋一般望不尽的森林，更让这里仿佛一个被隔离在尘世之外的城堡。他们遵守着洋馆里的规定，分工合作各自负责各自的部分，每天按时起床，一起吃饭，白天根据自己的意愿选择学习或是活动，晚上按时洗澡，各自回房睡觉……如此过着平稳而温馨的每一天。









然而，没过多久，当櫂逐渐习惯这里的生活，也与大家熟识起来的时候，櫂总算察觉到了这个地方的诡异之处：都说这里与世隔绝，没人能够与外界来往，但这里一直通着电和水；除了美智留，灰奈和纺三人之外，以"害怕厨具伤到小孩子"为由禁止他人进入的厨房里，仿佛有吃不完的食材……而生活在这里的大家，虽然表面上称自己没有记忆，在这里安然过着无忧无虑的生活，但从言谈之间仿佛也露出了某些玄机。

一旦产生这样的怀疑，之前看起来平和的生活也被蒙上阴谋的色彩，櫂开始猜疑周围的人是否在串通起来欺骗自己。另一方面，他失去的记忆也逐渐浮现在眼前，让他一再陷入混乱之中。而与此同时，住在洋馆里的一个名叫拓真的小男孩也因大量悲伤的记忆逐渐恢复，导致精神陷入崩坏的边缘，一再打乱了洋馆的日常……或许是因为同命相连，櫂格外担心拓真，希望能够解救他幼小的心灵，然而在拓真某次大哭大闹的第二天早上，拓真却从洋馆消失了，而洋馆里的所有人，都仿佛拓真从来没有存在过一样，重新开始了日常的生活……

·陆乃 / 空音篇·



如果在这里榷决定寻找失踪的拓真，便可以选择进入双子姐妹和沙罗的分支。

在湖岸另一侧的一座隐藏在树林间的小教堂里，榷找到的是拓真的尸体。不知道发生了什么，也不知道该相信谁的他，并没有将这个事实告知他人。而第二天，他就发现双子姐妹也知道那座教堂，跟在她们身后来到教堂，只见姐妹俩正跪在充满血污和恶臭的地上，为死者祈祷……

原来姐妹俩早知道这座教堂是为“死者”而存在的，而拓真也并非是第一个牺牲者。经过姐妹中的妹妹——陆乃的解释，榷明白了这个“乐园”是一个危险的场所，这里虽然拥有美丽的自然和表面平稳的生活，但却无法获得安全的保障，失忆的人突然被扔进一个完全陌生的而且还很可疑的环境中，很大可能性会因为精神失常而破坏这里的生活甚至是伤害周围的人，而那些被判定为“不适应”这里的孩子，就会在教堂这座刑场里被偷偷杀死。

在生活在洋馆的人们中间，陆乃身份是比较特殊的：她没有失去记忆，而且还是自愿来到这里的。原本只是她的姐姐空音因为封闭了内心而被送往这个只有绝望的地方，但陆乃为了取回姐姐的心而执意跟来了。而被别人以为是个形迹可疑的家里蹲的沙罗，则是跟随姐妹俩一起来到这里的保镖。那之后，陆乃便每晚都让沙罗带着她偷偷来到榷的房间一起聊天。白天的时候，她为了体会姐姐的感受，始终和姐姐做着同样的行动，说着同样的话，在旁人看来，两人好像是同一个人一般，因此实际上，白天在大家前面，做出行动的都是空音，而陆乃只是在模仿她而已，所以陆乃只有在晚上来到榷的面前才会以自己的身份言谈。



陆乃说出了自己的身世和心愿，她和姐姐生在一个富裕的家族，因为天生可爱而从小受到外人夸奖，她很喜欢和姐姐一起受到这样的夸奖，但她却不知道姐姐空音却逐渐开始为这样的生活苦恼。空音想要以独立的个人的身份面对世界，却因为陆乃这个双生妹妹的存在而无法实现，久而久之空音逐渐封闭了内心，变成一个人偶一般。陪伴姐姐一起来到这里，陆乃最大的愿望就是能够让姐姐重获笑容……

然而有一天夜里，在沙罗的带领下来到的，并不是陆乃，而是空音。原来空音并没有封闭内心，只是不愿意面对不认同自己的周围而装作如此。她也向榷坦白了自己的内心：随着年龄的增长，姐妹两开始发现彼此之间的不同，而空音认为陆乃比自己温柔善良，比自己懂事听话，和她在一起做比较自己必然会显得劣人一等，而她自己也会认识到自己的“丑陋”，因此她开始惧怕与妹妹一起行动，并拒绝周围的一切。

陆乃一心希望拯救姐姐，想要重新和姐姐一起生活，而空音则表示只要和陆乃在一起她就无法成为独立的人，空音越是对她好她越是觉得自己丑恶。两人的愿望看似完全相反，而因为过去的经历知道被当做比较对象的痛苦的榷，则点名了症结所在——两人之间本无所谓优劣，但在和他人的比较中，空音自己给自己定下了优劣。妹妹为了姐姐的幸福而牺牲自己，而姐姐则主动将幸福让给更优秀的妹妹，姐妹俩都一心认为只能与对方分享同一份幸福，却并没有发觉，世上的幸福不只有一种，身为不同个体姐妹俩就算在一起也能得到各自的幸福。当然——更不乏榷这样同时喜欢她们姐妹的人，而正是榷的存在开始让两人同时敢于去追求自己的幸福。

就这样，空音总算扔下压在内心的包袱，和妹妹一起离开了洋馆，回到了自己的家，逐渐开始以自己的身份去面对他人。而决定永远伴随姐妹俩的榷也在她们家族的力量下跟随姐妹一起来到了她们家，开始了新的人生。





·沙罗篇·

在同一分支上的沙罗线从结构和内容来看，更像是双子线的补完。

在一般人看来，满身黑衣，眼神锐利的沙罗看上去随时包裹着拒绝和危险的气息，再加上在洋馆里她逐不出户，几乎没人见过她，因此她的存在也就成为了类似“吸血鬼传说”一般。实际上她出身于一个职业保镖家族，从小受过各种严格的训练，也经历了许多危险的工作，拥有超强的实力，但是她同时又对人怯生到了可怕的地步。在洋馆里从不参与集体活动，也不遵守规定自然被列入“不适应”的范畴，只不过对方只是普通人，就算拿上凶器也不可能动得了沙罗半根汗毛，于是久而久之对方也就放弃了。虽然洋馆里的人大多数都努力想和她搞好关系，但危机意识和怕生的性格让她将其他人一并拒于门外。







直到櫂的出现才让她逐渐开始愿意走出房间，接触他人，并结识了真正的朋友。而更重要的是，櫂也给她指明了走向希望的道路——沙罗作为保镖从姐妹俩小时候开始就一直照顾着她们，把两人看做比自己还重要的存在，为了她们愿意付出一切。空音开始拒绝周围之后，将姐妹俩的言行和心思看在眼里的沙罗同时承受着两份悲伤，她希望姐妹俩能够和好如初，却不该如何是好，久而久之她变得像义务一样维护着自己的准则，仅仅以侍从的身份陪伴在身边，完全没有思考过想要去改变什么。不过在櫂的鼓励下，她还是下定决心，以朋友的身份去劝说姐妹俩。她并非姐们俩本人，可能无法完全理解她们的感情，但同时她也是陪伴在两人身边时间最久的人，姐妹的言行全都看在眼里的她，作为旁人却也能看出许多姐妹俩自己都不知道的事。

经过一场敞开心扉的倾述，一直装作人偶的空音终于单独开口说话了——原来空音也一直在等待着沙罗的拯救。三人就那样紧紧的抱在一起，在不知不觉中已经泪流满面。

·灰奈篇·

在拓真消失之后，如果不进行搜索而接受现实，故事会进一步展开。虽然洋馆的生活还是那般平静祥和，但櫂内心的记忆却犹如幻觉一般在眼前浮现，甚至还出现幻听，让他分不清眼前是虚是实。他为了不影响周围，话逐渐变少了，精神处在崩溃的边缘。美智留对他劝说道，梦中见到的一切并不一定与他有关，可能是从书本之类地方看到的故事经过他自身加工的产物。并一再强调，或许过去他可能发生过什么，但那与现在的他没有直接关系，他不用再为过去烦恼,因为,这里就是那样的“乐园”。

在这里如果选择接受过去记忆或是在内心涌出的愤怒和仇恨，就可以进入灰奈或纺线。

灰奈在洋馆里，是最普通的一位少女，在这里的生活，她几乎包办了所有家务，不但没有半句怨言，反而乐在其中，为了能让大家生活得更舒适而竭尽全力。面对还不适应这里的櫂，灰奈一心想要帮助他和解救他，灰奈明白这样下去他总有一天也会和过去的孩子们一样“消失”，不愿再经历那种悲伤的她尽力陪伴在櫂的身边,并用温柔的心将他从仇恨中拉了出来。

在灰奈和洋馆另一个同伴——少年优希的帮助下，櫂明白了，生活在这里的大家，几乎都回忆起了自己的过去，他们同样都因为特别的原因被送往这个“牢笼”一般的场所，但是大家都不将这一切挑明，也不将仇恨挂在嘴边，只有这样大家才能在这个绝望的环境中生存下去。櫂感谢义无反顾拯救自己的灰奈，并渐渐喜欢上了她，可当櫂主动走近灰奈的时候，对方却显得惊慌失措，满面悲伤地躲避着。直到一次巧合，櫂看见了遍布灰奈身体上的，各种各样的伤痕，灰奈才哭诉出了自己的过去。

生活在富裕家庭的她，母亲英年早逝，父亲则是个只顾工作对她漠不关心的人，从小时候开始她就一直受着佣人的虐待，身心都形成无法消除的伤痕。等到她长大，父亲终于偶然发现了那些伤痕，本以为终于有人能为自己说话，可没想到，父亲却说着“真恶心”而将她扔到了这个无法逃离的洋馆里。这样的过去让她过于惧怕与他人的距离，她害怕别人因为自己的身体而讨厌她。而在櫂表达了自己的心意之后，灰奈才获得了自己第一份救赎，两人决定忘记过去，就这样在洋馆里永远幸福的生活下去。

但是没过多久，这种幸福即被打破了——被新来的少女真希奈。

来到洋馆的真希奈是一个内向而沉默寡言的少女，她无法融入这样一个陌生而特殊的环境，对周围充满了猜疑和仇恨，就连别人的好意她也当做是阴谋。歇斯里底的发怒，谩骂他人，打砸物品……洋馆的平淡因她的到来化为一种紧张而不安的气氛。当别人都开始回避真希奈的时候，唯独灰奈不停地尝试去接近她，想要像救助櫂一样救助她，但直到最后也没有被对方接受。终于有一天，真希奈无声无息地消失了，没人再提起她，洋馆又变回了平静，但灰奈却又一次陷入深重的悲伤。即便在櫂的陪伴和劝说之下，她也重新振作起来了，继续走在这条幸福的荆棘之路上，可是悲伤却并没有就此结束。后来陆续来到这里的少年少女们纷纷因为"不适应"而消失了，每一次灰奈都叹息着自己的无力，櫂除了安抚他也想不出任何解决的办法——只要两人还生活在这个幸福的牢笼里——最终，是双胞胎姐妹给他们打破牢笼的机会。

陆乃和沙罗本是为了解救空音而强行要求来到这里的，如果一定期限目标没有实现就会被强行遣返，而这一天终于到来了。可没想到，在陆乃与空音告别的时候，空音竟然开口说话了，她自己不愿意跟着陆乃回家，取而代之的是希望陆乃能将还对生活抱有希望的灰奈和櫂带出去……









·纺篇·

櫂因为记忆而陷入混乱，整天将自己关在房间里，不愿意见任何人，是纺敲开了他的门。

纺是个不太平常的少女，她虽然年纪与櫂等人差不多，但不论身体还是内心都感觉十分年幼，平时在洋馆过着无忧无虑的生活，白天似乎总是在睡觉，跟大家在一起总是扮演着犯傻的那一个，让人真心担心她是不是一个笨蛋。不过另一面，她却又是裁缝好手，住在洋馆里的成员的衣服几乎都是出自她的手。

感激纺为自己做的一切的櫂，很快开始关注这个傻里傻气的女孩子，两人很自然的走到一起。而紧接着，洋馆新的住人——真希奈到来了。平静的生活被破坏，幸福的乐园变成了沉寂的泥淖，櫂虽然一再想要说服她，却始终无功而返，同伴们都开始表现出对她排挤，就连那个看起来天真无邪的纺也口不遮拦的述说了对真希奈的厌恶。

一日，发生了真希奈差点用杯子砸伤櫂的事件，而就在当天晚上，櫂发现纺和真希奈都不在房间里，不安的他来到湖边，在那里发现了手持剪刀，身上溅满血迹的纺，以及原本开朗的她脸上冷酷的表情。

真希奈死了，消失了。是纺从这里抹消了她的存在。而这对纺来说，并不是第一次。就算是櫂，如果要执意违反规定，纺也会杀了他。

每天有食物送来是神的恩赐，夜晚不能出门，有人消失是因为他最初就不存在，是大家的幻想，朦胧回忆起的过去只是以前读过的书里的虚构……这些都是在这里生活下去所必须的规则，是维护这个乐园所必须的手段，纺为了维护这些能够做出任何事。见到这样完全不同的纺，在打击之中，櫂还是决定接受她，继续爱她；而经过真希奈的死，櫂也终于下决定去了解纺隐藏在背后的一面和她的过去。







纺生在一个表面上很幸福的家庭，但是夜晚她总是能听到父母吵架的声音，胆小的她只得装作没有听见，曲卷自己的床上等待第二天的到来。在这样的日子反复的持续之中，纺毫不知情地就被送往了这座洋馆，她甚至连父母或是连自己到底发生了什么都不知道。她认为是自己无知，自己没能在父母吵架时出面询问原因，没有去希望她们和好，是自己逃避了真相才导致这样不幸的结果。于是来到洋馆之后，她变得对“无知”产生了难以压抑的恐惧，并逼迫自己去了解周围所有人的一切，因此每到半夜她都无法入眠，而是偷偷在洋馆里监视和观察其他人的行动，不将这些把握在心里就会一直被不安缠绕。

在经过一段时间的共处之后，櫂也明白了，如今的纺并不希望离开这里，反而可以说惧怕着外部的世界，因为在这个小小团体里她可以掌握着一切，回到正常的社会将有数不尽的“不知道”的事逐渐让她走向破灭。所以櫂也做出了自己的选择，决定在这个残酷的乐园里，永远陪伴她。如果有新的孩子被送到这里，他或者她也无法“适应”，在那个时候就由自己与纺一起背负那份罪业。

·知纱篇·

如果櫂在完全恢复了自己的记忆，并且得知了洋馆的真相之后，依然想要离开，故事就会进入下一章节。

櫂在振作起来了后，为了寻找离开这个乐园的方法，夜里开始和愿意支持自己的灰奈及优希展开密谈。后又在陆乃的命令之下，得到拥有独自情报源的沙罗的帮助，通过沙罗能够对大家原本的家族的情报和状况进行调查，并以此思考逃离这里的手段。这时候，知纱察觉众人夜里总是在策划着什么，她主动找上櫂询问具体情况。在这里如果不相信知纱，就会进入美智留路线，而选择相信并将一切告诉她，急切渴望离开这里的她就要求加入众人的密谈。





然而不论是灰奈还是优希都并没有完全相信知纱，三人变成四人之后，关系变得很不融洽。作为主导的櫂没有积极寻找逃离方法，而是在缓慢地依靠沙罗收集情报，但是一直没有收获让知纱产生了怀疑，说出无轻无重的冷淡话语也让团体分崩离析。而即便如此知纱却依然并没有任何歉意，反而认为是櫂他们欺骗了她。后来她更盗取了沙罗搜集的情报，得知了灰奈等人的过去，这些情报让她认为其他人来到这里的原因与自己相比不值一提，因为他们或多或少还是有机会能够离开这里，回到原本的容身之所，但自己却不行。

·知纱· Chisa

CV：小仓结衣





因为家庭的原因，知纱从小拥有独特的感受性，与周围的孩子合不来，初中就学会在网上找人聊天，一次与网友约好见面之后发现与自己谈得投机的对象竟然是某个大财团家高龄的会长，两人很快成为忘年之交。对知纱来说，那位老人是她唯一能够随意谈吐不需顾虑的对象，因此在那之后便经常出入对方的家中，对他叹息自己家因为不富裕，父母奔忙工作而疏于关心自己……而在那一过程中也目睹了身患重病的老人周围各种子嗣为了更多财产而来讨好他的丑态。让她意想不到的是，会长竟然暗中找人与她的父母联系，将她收为了养女，会长死后留下巨额财产全都落在了她的身上。但这却没给她带来任何好处，反而因此遭到所有人的谩骂——“骗取财产的恶女”。财团几乎所有人都红着眼想要找她要回财产，原本是会长亲信的人为了帮她躲避追债，而将她送进了森林中这座无人知晓的洋馆。所以对她来说，即便离开洋馆，等待她的也是更多灾祸，她只能静静地呆在这里，或是瞒着所有人偷偷想办法逃离——即便这么做也几乎无法成功，即便成功外界也不一定有幸福在等待她，但她却依然不肯放弃。

认为大家都会离开这里扔下她自己一个人的知纱开始自暴自弃，变得更加厌恶这个被称为乐园的牢笼，厌恶大家扮演的虚伪的幸福，并对这一切不再加以掩饰。这自然让她成为了纺的目标，激化的矛盾最终是在櫂挺身而出挡下一刀才暂时冷却下来。这次事件之后，虽然纺对知纱依然耿耿于怀，但美智留却希望櫂能够拯救知纱。她说道，知纱刚来到这里时是个沉默寡言的少女，对周围充满戒心，不主动与他人交流，而是用某种冷漠的眼神看着他人。就连美智留都认为她可能“不行”。然而是洋馆中小孩无关大人的利益，对她纯粹地关心，才改变了她的态度。在那之后虽然她反感这个场所，依然不相信他人，但至少在表面上每天都展开笑颜，并一直出力照顾着小孩子们，毫无疑问乐园能够维持到现在是离不开知纱的存在的。

知纱明白一切都是自己的错，也意识到，虽然调查资料上写得简单，但每个人各自的沉痛，都并不是那么简单的东西，并因后悔和自卑而陷入失落。她认为大家不会原谅自己，还打算一个人就这么消失，好在有櫂和大家一同证明了自己对她的诚意。就这样，洋馆又恢复了以往的平静，但知纱的内心却不再如从前，变得能够以真心去面对周围和如今的生活。

一段日子过后，知纱决定联系将她送进来的人，要求回到前会长的家，去解除遗嘱继承——原来前会长在写遗嘱时也留下了约定，只有当知纱明白会长收她为养女的本意后，才能解除继承。会长曾经叹息过，自己作为一家之长没能好好教育自己的儿孙，让他们变成如今这般只顾得金钱，但当时只顾着自己没有考虑他人的知纱并没有明白老人的意思。在懂得为他人着想之后，懂得自己也被周围的人爱着的事实，知纱才明白会长将财产留给自己的原因——交托给她的并不是金钱，而是前会长未完的愿望，希望他死后能够为儿女子孙留下最后的教训。

而回到会长家后，知纱得知了会长遗嘱的真相。原来她并没有继承遗产，这一切都是会长留给她的考验。真正的遗嘱中留下了分配继承遗产的条件，那本质上就是让自己的子嗣找回人情，找回比金钱更重要的东西。会长将这一切强加到知纱身上，也是希望她能够明白个中道理并成长起来。





一切问题解决之后，知纱借用会长亲信的力量，将櫂也从洋馆中接了出来。虽然虚假的遗产骚动为她带来了很多不幸，但也多亏会长给他留下的最后这一课才让她获得了真正的幸福。

·美智留篇·



美智留线开端，櫂等人逐渐搜集着情报，但从这里脱离的方法却一筹莫展。而一直以类似领导者的身份引领着这个场所的美智留，虽然也知道他们在商量着什么，但却认为如果是大家决定的意志，并且不会让这个场所崩坏，那么她也不会过多干预。她自身明白这样一个地方本质是座牢笼，但比起地狱一般的牢笼，她更想维护这样一个能够让他们生活下去的牢笼，这也就是她一个人背负的“职责”。

就在这样的日子中，新的“成员”真希奈到来了，幸福的牢笼因她的到来发生了动摇。在经过大家多次调解无效之后，美智留默默地认定她为“不适应”。作为乐园最初的守护者，她在纺的协助下打算将真希奈带到教堂杀死，但是不愿意看到人死去，更不愿美智留继续这样一个人承受，一个人悲伤下去的櫂在千钧一发的一刻，用自己回想起来的，与美智留共通的记忆，将她阻止了下来……



在幼年时，生活在各自家庭的两人曾经多次见面，只不过那个时候，櫂并不是以自己的真名露面的——櫂出身在一个实业家的家庭，原本有一个年长的哥哥，由于哥哥格外出色，自己经常被当做对比的对象，活在哥哥的光环之下。而哥哥因故去世之后，母亲也跟着精神

失常，将他当做他哥哥一般看待。但是權不论多努力都无法达到哥哥留下的成绩，不管是学习，小提琴或是其他，母亲因而频繁地对他进行责骂。在外交的场合，他必须以哥哥的名义出席，与美智留的邂逅就是在某次宴会之上。

權这样坦白了自己的身份，美智留也不再隐瞒，不得不承认了自己的过去，但同时她一直隐藏在笑容下的痛苦和悲伤也被一并涌出，让她整日都躺在自己的房间里无力外出。虽然阻止了她再次行凶，但是事态却并没有停止恶化，终于有一天真希奈自己逃脱房间来到美智留的跟前，打算在被杀之前先下手为强，而美智留在情急之下杀死了她。在消沉之中，美智留对權述说了自己来到这个洋馆之后的经历。







·美智留·Michiru

CV：羽高なる



她与其他孩子一样，被施加了丧失记忆的催眠术之后，以毫无记忆的状态被扔到森林里。最初这座洋馆里，除了生活必须的东西，什么也没有。美智留很快就明白，这里是本来让有钱人家被舍弃的孩子们慢慢等死的牢笼。在她之前来到这里的三名少年少女逐渐发狂，并在叹息中绝望地先后死去。孤身一人活下来的美智留则逼迫自己坚强起来，想在这个没有未来，没有希望和展望的地方，永远不能逃离的地方创造自己幸福的乐园。她拜托几天出现一次的工作人员搬来自己家的东西，建造了图书馆和音乐室，恳求对方买来各种需要的东西，让这里逐渐有了生活的气息。在她之后来到的纺和优希也赞同她的思想，成为了乐园的第一批住民，但是很快她就明白实现自己的目标艰难之处——在纺和优希之后到来的孩子无法融入这个环境而破坏了大家的关系，最终美智留为了维护大家的幸福，亲手杀死了对方，并请求熟识的工作人员在湖的对岸建造了一座教堂。接下来到来的孩子接连无法在这里生活下去，有一次，纺察觉到了美智留的行为，从那之后便开始协助美智留，两人达成了这样的共识——为了大家都能幸福的生活下去，必须制定规则，排除掉拒绝幸福的人。

就算是迫不得已，就算是为了维护自己的幸福，但是没有人，即便權也不能否定美智留所犯下的罪行，即便这里是一片无人知道的法外地带，美智留却始终无法逃离自己给予自己的惩罚。她每晚都来到權的面前对他讲述自己曾杀死的那些孩子的故事，那些沉重的每个一个瞬间，全都深深烙在她的心理，伤痕累累的内心没有到任何休憩。即便充满了各种各样的悲伤，但是美智留依然喜欢这片容身之所，喜欢在这里陪伴着她创造乐园的同伴。

见美智留努力地面对自己的罪责，權开始为她考虑明天。从美智留的口中和沙罗的调查中，權得知了美智留家中的情况和被送往这里的原因。她与父母三人遭遇事故，亲族对外说明三人都已经死亡，在那之后一家人仿佛成被整个亲族避讳的存在，不允许任何人提起。在多次询问后，美智留说出了自己的隐情：在父母死后，她从大人们的口中得知她父亲为其他财团提供自己家族的秘密情报，被当叛徒对待。她也就成为了周围没人愿意领养的存在，因而才会被扔进这座洋馆。

认为事有蹊跷的權找到了一条能够解救美智留的道路，但在那之前他必须去面对曾经被他仇恨的父母。几经周折，權顺利地面对了自己的双亲，他不但获得了父亲的认同，还借助父亲的力量查明了美智留的父亲背叛一事是冤罪，就连她的父母目前也正隐姓埋名好好地活着。至此，美智留才终于得到了救赎，愿意和權一起离开洋馆。两人和留在洋馆的同伴们约定，总有一天会努力让大家都重获自由……

A song of sky for you

◆人鬼情未了——『献给你的空之歌』◆



INFO

游戏名：キミへ贈る、ソラの花
中文名：献给你的空之歌
厂商：Cabbit
原画：ゆき恵 ，ひなた睦月 (SD 原画)
剧本：御厨みくり
音乐：MANYO(Little Wing)
发售日：2012 年 12 月 21 日



·主线剧情·

从小时候开始就能看到幽灵等超自然存在的主人公柊哉正在为高中择校烦恼时，在路上与一个名为茉莉的幽灵少女相识，并在她地介绍下来到了为了养成灵媒师、除灵师等灵异方面职业而建立的学校——私立苏芳学园。

一直希望自己的能力能够有所作为的他认为这所新兴的学校是自己的一次机会，并兴致勃勃地离家来到学校所在的城市开始了独居的生活。然而当他到校才发现，介绍自己来到这所学校的茉莉也在这里——原来学校招来的学生并非只是能够看到幽灵的人，同时还有大约三分之一是真正的幽灵。

人类能和幽灵一起生活吗? 柊哉和周围刚结识的朋友都很自然的产生这样的疑问，对于从小就因为恶灵吃过不小苦头的他们来说，幽灵这一存在并没特别好的印象。

当然，即便同样是幽灵，也存在了善恶之分。而这两者的主要区别就在于成为幽灵的原因。

学校里的幽灵学生绝大多数都在风华正茂的年龄死去，没能度过璀璨的青春时代，死后遗留的后悔和余念便是他们的原动力。而恶灵的根源则是对常世，对活人的怨恨，渴望进行复仇。这两者之间还是存在着巨大的差异。不过学校的老师也强调，即便如此，普通的幽灵也拥有变为恶灵的可能性，因此幽灵的危险性也不容忽视。

虽然思考起来比较复杂，可实际上大家一起生活了一段时间之后，也发现其实并没有那么困难。于是柊哉便在这所由人类和幽灵的共存组成的学校开始了奇妙的生活。







·雏菊篇·

雏菊是从小在电视节目上露面的小有名气的明星，在普通人面前时刻注意自己公众人物的形象，但是实际上在学校里却对待周围十分冷漠，并且总是以居高临下的态度与人交流。

作为一个有名的“灵能少女”，她十分重视幽灵的危险性，认为与幽灵一起生活十分可笑，自然也对幽灵的同学们十分冷淡，一再警告柊哉等人与幽灵之身的茉莉不要走得太近。班上甚至有人传言她来到这所学校是想在背地里清除这里的幽灵。一日，担心她因谣传受到伤害的柊哉跟在她的身后，却碰巧看到她温柔地与即将变成恶灵的幽灵同学交谈，对方在她的开导下解开了心结，含笑离开了这个世界。

见到雏菊温柔一面的柊哉更加确定了自己对她的好感，于是对她展开了死缠烂打的攻势。经过长时间的攻略，雏菊不但接受了他，同时

·南须原 雏菊·

Nasuhara Hinagiku

CV：御苑生メイ



与周围人交往的时候也变得平滑了许多。不知不觉中，柊哉和幽灵“朋友们”已经占据了她内心重要的地位。

雏菊一直对自己的能力怀有劣等感，这份能力给她带来的总是被嘲笑和被愚弄，以及讨厌的经历，自尊心格外强烈的她便努力让自己在各方面获得成功，成为真正的人上之人，这样就不会有人再看低自己。所以为了创造自己的容身之所，她成为了知名的公众人士。而得知苏芳学园的学生都拥有同样的能力，自己在这里就不再特殊的时候，她就毅然放弃原本的名门学校，来到这里。

经过柊哉的陪伴，雏菊逐渐在这所学校里找到了自己的容身之所，她也已经不再像以前那样认为世界上所有的灵都应该被消除。世界上的灵的确存在善恶之分，但灵诞生的原因却是统一的……那也就是来自对现世的迷恋和后悔，她今后便决定为了消除灵心中余念，让他们能够顺利地离开这个世界而努力。毕业之后，两人成为了“净灵师”——听取幽灵的烦恼，帮助她们升天的职业。





·雪花篇·

雪花在柊哉班级里是一个十分不起眼的存在，作为幽灵的力量也十分弱小，不能和别人一样更换衣服或挪动物体，而自己也对此怀有深深的劣等感。由于性格内向，胆小，怕生，总是一个人呆在屋顶，几乎不与大家进行交流，于是心里在意她的柊哉便逐渐鼓励她走进班级，经过一段时间之后才总算让她能与同学打招呼的程度。而这一过程中，雪花也对柊哉产生了恋心，然而两人一起抽签，她抽到的一张“凶”，却成为了她内心崩坏的契机。

在那之后，雪花变得不再对柊哉之外的人和事感兴趣，并开始敌视柊哉之外的所有人。这样并不满足的雪花一日将柊哉拉入了一个梦境的世界。在那里雪花还尚在人世，并且与柊哉保持着亲密的关系，但是学校里却发生了欺凌事件。从欺凌中保护了雪花的柊哉在告白之后与她成为了情侣。然而不久之后柊哉就察觉自己身处的并不是现实，并劝说雪花一起回到

·北尾 雪花·

Kitao Seeka

CV：ヒマリ



现实，但雪花却从学校屋顶上跳了下去……

就这样回到现实世界的柊哉也终于明白，梦中的世界是雪花生前记忆的重现。她因为受到欺凌最终在学校楼头顶跳楼自杀。雪花对这个世界的留念，便是想要过上没有欺凌的普通的学园生活。于是在柊哉等人的帮助下，这一次雪花真正的开始融入班级，也结交了朋友。在与大家一同坐在屋顶共进午餐之后，已经实现愿望的她终于笑着升天了。





•杏篇•



•中条 杏•

Nakajou An

CV：藤邑铃香

作为柊哉家收养的义妹，杏是唯一一个完全没有灵能力，不能看见幽灵的女主角。她性格老实，做事踏实，不管怎么看都比哥哥可靠多了，而她也与天下大多数妹妹一样，十分喜欢哥哥柊哉。所以当她知道哥哥要离家就读苏芳学园的时候，为了不和哥哥分离，她毫不犹豫地请求父母让她转学来到同一个城市里的女子学校。开始了在新的环境里生活后，杏也经常来到柊哉所住的公寓，为他做饭和打扫。起初杏并不知道苏芳学园的秘密，直到一次目睹到了哥哥与茉莉交谈的场景，才顺藤摸瓜问出了真相。十分反对哥哥与幽灵在一起的她，强烈要求哥哥回到以前家中去，兄妹之间也就这样出现了隔阂。

但是在经过多日的相互思慕之后，两人都无法压抑对对方的感情从而和好如初。紧接着两人在公园散步的时候，柊哉又因为幽灵的关系跌下小山崖，被送往了医院。而在昏迷的梦境之中，柊哉回忆起了兄妹俩在幼年的往事。柊哉曾经向杏告知过自己的灵能力，并且邀请没有灵能力的杏一起和幽灵一同玩耍，在玩耍过程中她因为幽灵戏弄而遭遇了交通事故。

回忆起杏如此讨厌幽灵的原因之后，苏醒过来的柊哉便正式向杏表白，携手迎接共同的明天。





•奏菜篇•



奏菜是柊哉来到苏芳学园后认识的同班同学，她性格开朗，善于与人交往，尽管刚来到这里被告知要与幽灵一起生活的时候有些不知所措，但她很快就与班上的幽灵同学们成为至交。然而不幸的是，某一日与她关系要好的幽灵同学变成恶灵出现在大家面前，多亏茉莉在紧急时刻解救了她，但目睹了曾经的同学就这样在眼前消失的一幕后，奏菜受到了严重的打击。

由于家住得不近，上学时是一个人住在宿舍的她，黄金周假期也只能把自己关在屋子里。柊哉认为不能这样等她消沉下去，便邀请她暂时到自己家来住。随着两人逐渐走近，奏菜也渐渐恢复了朝气，并向一直关心照顾着自己的柊哉告白，两人快乐的日子持续了数日之后，来自奏菜母亲的一个电话打破了眼前的幸福。

奏菜的大叔母过世了。从葬礼回来的奏菜内心变得很不安定，虽然表面上看着很开朗，但时不时就会露出阴沉的表情，而另一方面，面对以前总是在一起的茉莉，她则仿佛像是隔了一道墙壁，不再像以前那样亲密了——突然而来的两场离别让她不知道该如何去面对幽灵的存在，甚至因此伤害到了茉莉。面对幽灵，离别总有一天会到来，无法承受这种寂寞和悲伤的她开始怀疑自己是否应该继续留在苏芳学园，流泪满面地向柊哉寻求答案。这时候如果选择“帮助”她，替她决定留下，故事会进入BAD END。第二天她虽然照常来到学校上学，恢复了开朗的样子，但却再也不向他人吐露真心，随后仍然因为家庭的原因离开了学校。

选择不“帮助她”做决定，而是希望和她一起去寻找答案的话，她虽然并没有很快的走



出阴影，但是一点点的努力和思考最终让她获得了释怀，也和茉莉重归于好。虽然离别总有一天会到来——正因为离别不知什么时候会到来，所以才应该更加珍视彼此相处的每一个瞬间。在友人的相伴下获得了这种坚强的奏菜决定留在这所学校和大家共度今后的校园生活。

结局中，多年之后两人结婚并生下一个女儿，三口之家共同经营着一间有名的咖啡店，那里成为拥有灵感的人和幽灵们经常聚集并充满欢笑的地方……





·茉莉篇·

与奏菜线一样，茉莉为了保护奏菜而使用某种力量消除了化身为恶灵的同学，不过这一次视点换到了茉莉这一边。

亲手消除了自己同学之后，茉莉也陷入深深的自责和悲伤，同时她也开始害怕自己也会像那样从大家的跟前消失。面对温柔地关心着自己的柊哉，茉莉表达了自己的感情，同时又为自己幽灵的身份而烦恼，而柊哉则表示，即便如此，他也想和茉莉在一起。周围的友人们得知这一消息之后，虽然都很担心两人，但依然送出了祝福。人和幽灵的交往并不是想象中那么简单，两人在不平坦的路上逐渐磨合着的时候，事件发生了。

雏菊失踪了，当柊哉和茉莉找到她时，发现她的灵魂并不在身体里，而是被某个幽灵藏了起来，这时候茉莉竟然请求柊哉允许她进入雏菊的身体。在活人的身体里，感受到自己的体温，感受到柊哉的体温后，茉莉就变得怪怪的。如果不把这件事报告给老师，后来茉莉就会因为想抢占雏菊的身体而暴走，从而进入BAD END。如果告诉老师，在老师的指示下柊哉便有意不让茉莉靠近雏菊的身体，茉莉会在同班同学——传说存在了百年以上的幽灵少女由莉劝说下放弃了想要身体的念头。随后，在茉莉等人的努力之下，雏菊的魂魄成功地回到了她的身体。

这次的事件让茉莉对由莉充满了感激，而在那之后多次交流中，感觉自己生前似乎认识她，但却想不起细节。而以此为契机，茉莉逐渐回忆起了那段不愿被想起的过去。茉莉生前也能够看到幽灵，由于重病长期住院之后，除了唯一一个幽灵友人——由莉之外，就只有经常为了探望祖父来到病院的小男孩“小柊”能够陪她聊天。本来面对死亡已经放弃挣扎，放弃希望的她，却因为这两位友人而抱起了淡淡地希望。死亡一天一天逼近，在恐惧和悲伤之中，说出口是心非的话气走了由莉，在孤单的临终期望能够再与“小柊”见上一面，也希望有人能为自己的死而悲伤。而恰巧茉莉死去那一天，“小柊”来到了医院，也就是从那一天起“小柊”变得能够看见幽灵了——“小柊”就是柊哉。

将这一切告知柊哉之后，茉莉向柊哉道歉，因为是她擅自的将这份力量交托到了柊哉身上，才让他在这些年中吃了许多多余的苦头，但是柊哉却反而感激她，因为正是有了这份力量他才能与茉莉重逢……

故事到了尾声，茉莉对柊哉问道，是否为她的死而悲伤。如果回答悲伤，那么茉莉的生前的遗愿就真正实现了，即将迎来升天的时刻。在最后的时光中，茉莉带着柊哉去了各种各样的地方，留下了各种样的回忆，并最终在柊哉的房间里与柊哉相拥在一起，静静地消失了。

而如果柊哉回答，比起悲伤，这场重逢的意义更加重大，两人便会决定就这样继续一起走下去。尽管在这条充满荆棘的道路上，会有各种各样的悲伤和苦难在等待着，但两人依然相信能够得到更多的快乐和幸福。



A song of sky for you

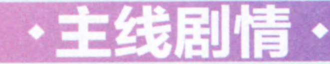
◆沙盘中的洞天——『箱庭逻辑』◆





INFO

游戏名：箱庭ロジック
中文名：箱庭逻辑
厂商：Cabbit
原画：ゆき恵，三輪フタバ
剧本：御厨みくり
音乐：MANYO(Little Wing)
发售日：2014年10月31日



·主线剧情·

故事的舞台是一个名叫千叶市的新生都市。它是数年之前，由一群研究者从全国各地抽选住民聚集起来形成的，其男女比例，年龄分配都与自然都市相同的城市。在这里举行着各种各样的实验，小到新商品的试卖，大到新法案的试行，简而言之就是一个用来做研究的模型都市，再上住民们在必须保守实验秘密的同时也不能随意离开都市，因此这里是一个相对来说比较封闭的空间。居住在其中的人们都称之为“箱庭市”。

十月的某一天，就读于箱庭市内私立鹤羽学园的主人公和久井新，突然被学校的学生会组织——红鹤会召唤。在那里受到红鹤会会长绮堂雫的委托，调查鹤羽学园从今年四月至今共发生的六起连环失踪事件。

新除了母亲在学校里担任心理医生之外，完全是一个普通的学生，他本来并不打算接受，可不知为何雫竟然不知道从哪找到了新在中二时期写下的妄想小说，并以此为威胁材料要求他答应。半年多以来警察也一直在追查连环失踪事件，至今没有任何进展，现在就算让普通人，而且还是一届学生来进行调查，相信也很难获得像样的结果。雫解释道，这其实是学校老师提出的委托，说是调查也不必太认真，只要做做样子就可以。虽然无法释怀，但无奈之下，新还是接过了这烫手的山芋。

调查开始后，新的周围很快就出现两个主动提出希望当助手的人：突然出现在自己面前，自称侦探却又有些残念的少女前园雾架和抖M趣味的变态学妹入谷瑚子。雾架自称是雫的朋友，经她介绍得知了新的消息，她认为学校里发生的连环失踪案与这座城市背后隐藏的秘密有关；而瑚子则恰好是其中一位失踪少女的好友，十分担心友人安危的她很想为调查出力。在这两位充满干劲的少女影响之下，起初只打算应付应付的新也决定要认真地追查真相。不过由于三人一起行动会显得比较招摇，所以他们决定分两头展开调查行动。









·雫篇·

·绮堂 雫·

Kidou Shizuku

CV：唯香





·樱庭 萌美·

Sakuraba Moeka

CV：白月かなめ



选择瑚子作为搭档，两人就会以学校为目标开始着手调查。在擅长与人交往的瑚子的活跃下，两人很快就与学校里失踪的少女们熟悉的人们取得了联系，但是调查的进度却十分缓慢。一来，随着调查的进行，新逐渐发现红鹤会故意没有提供足够的调查资料，仿佛有意让他远离真相一般，再往后，甚至还收到了要求停止调查的恐吓信；二来，在反复问询的过程中，两人察觉到了这所谓连环失踪案不过是媒体炒作的结果，很可能那只是六七件完全不同的事件，也可能其中有些根本不是失踪。

综合以上情况，新推测这一切与红鹤会隐藏的秘密有关，于是前去质问雫。雫虽然露出困惑的神情，但却做出了否定。不过新并没有轻易放弃，而反复尝试着与雫沟通。在言谈之间，新了解到雫似乎背负着什么东西，并因为某种责任而无法说出真相。如果在这里选择担心雫，那么就会进入她的路线。

雫的父亲是这座城市的中心——千羽大学附属医院的院长，她虽然出自名门，拥有巨大的财富，但由于不是正妻的女儿，而被许多人唾弃，对父亲来说，她也只是一个维持体面的道具。而在父亲之名下生活的她也必须维护这一体面。向新吐露了这一切后，雫也逐渐接受了他这个存在，在他面前才能脱下自己的外衣，真心地露出笑容。而与此同时，为了调查真相的新，则不得不怀疑雫依然对他有所隐瞒，而随着恐吓信事件再次发生，问题越闹越大，雫终于坦白了真相：

原来被称为是“连环失踪案”的事件其中有三起都不是真正的失踪。她们都因为家庭问题离家出走，由于无家可归被雫收留，可没想到与家人的矛盾一直无法化解，而且还吸引来了第二个，第三个同样遭遇的少女。三名少女一直住在雫的家里，而为了提供餐食费用，包括雫在内的多位红鹤会的成员，以及少女们的友人们每星期都在雫家管理开销的秘书的介绍下到医院去卖血。这样看似荒唐的事态虽然早已跟警察做过说明，知道的人自然会知道，但世间并不知道，如果曝光必然会给雫和他父亲蒙羞，她为了演好自己“优秀女儿”的身份而拼命地隐瞒着事实，而恐吓信则是雫在红鹤会的部下偷偷写的。

虽然雫出面编造了一些理由平息了学校里的因为恐吓信引发的混乱，但是雫依然必须扮演着被强加的角色，只不过从今往后有新在她陪伴，与她一同面对。





·萌美篇·





虽然采取了一些比较强硬的手段，但新和瑚子还是尽力查到了有三位失踪少女目前正躲在雫家的事实，不过瑚子的友人并不在其中，一切又回到了起点。这时，校园里“想娶回家”排行榜名列第一名的学姐樱庭萌美找到了两人。萌美称班级上失踪的少女也是她的好友，为了能早日找到朋友，她也想出点力。起初见有人加入调查两人还很高兴，可没想到萌美提出的调查内容都是完全没有头绪，或许基本明知会是白费劲的内容，耽误了一个多星期时间，新终于按耐不住，拒绝了萌美的“帮助”。而就在这不久之后，萌美周围发生了跟踪狂事件，而且她还险些在众目睽睽之下被人拐走，好在身边的新及时救下了她。

这次事件之后萌美虽然没有受伤，但内心似乎深受打击，一再向新求助，希望他能陪伴。这时候如果答应她前去赴约，就会进入萌美线。

善解人意，温柔善良，容貌娇美，各种形容女性的褒义词全都可以用在萌美身上。她在学校里就像是偶像一般的存在，受到大家的仰慕。新受到她的吸引也是理所当然，他最初也没想到对方这样一个大红人会接受平凡的自己的告白，两人开始交往后的日子也充满了甜蜜。不过时至年末，萌美不知为何取消了定好的约会，而且再也联系不上她。担心萌美安危的新主动前往她所住的街区找她，却偶然碰见她走在街道上，虽然外貌和平时的萌美无异，但她脸上的表情和动作却仿佛完全是另一个人。新跟在她的身后，偷偷来到了一间古旧的公寓——一个比起家更像是研究室的杂乱无章的房间。





发现新在跟踪自己，萌美首先抱怨自己的失策，然后冷漠地讲出了一切真相——原来樱庭萌美这个人物根本是不存在的。她的本名叫做大宫崩怜，是千羽大学的研究员，她谎报年龄并以樱庭萌美的名义进入鹤羽学园是为了进行人与人交往中的心理实验，为此她扮演了一个完美的能够受任何人喜欢的美少女的形象，与新的交往也只是实验的一部分。而她本人的性格是十分冷淡的，扭捏的，甚至有些残酷，与新内心的那个萌美相去甚远。

虽然受到沉重的打击，但新还是相信与自己交往的，大家喜欢的“樱庭萌美”并非完全虚构，而是“大宫崩怜”的一部分，于是他执着地陪伴在她的身边，经受着她的冷言冷语，在这份锲而不舍的思念面前，“大宫崩怜”最终还是败下阵来——

虽然实验最初她的确是抱着研究的心态在与周围的人接触，但是不论她失踪的那位朋友，还是一直陪伴着自己的新，都在不知不觉中成为了极有分量的存在。她明白自己并不是萌美那样出色而受欢迎的人，这种劣等感和罪恶感让她无法承认自己的感情。害怕遭到拒绝的她也不敢真正面对新，而是以冷漠的外表来掩护自己。尽管她并非完全就是“萌美”，但“萌美”的存在本来就是来自她的理想，是新的诚意让她意识到，并接受了这一点，也正因如此，她才懂得了相信他人，以及真心面对他人的方法。







·瑚子篇·

尽管最开始认识瑚子的时候，新完全被她抖 M 的性癖和 SM 妄想狂的本质给吓得够呛。但随着交往的深入，新也逐渐注意到了这个变态学妹身上的温柔和纯真。新本以为虽然瑚子性取向比较变态，但其他方面都是极为普通的少女，但两人走到一起之后，多次到瑚子家做客，新才逐渐发现了她家庭的不寻常。

对她进行无缘无故的打骂，近乎苛刻的管理的母亲，常年和外遇对象在一起，难得回家一次的父亲——这样的家带给瑚子的除了父母见面就吵架的恐惧还有对伤痛的扭曲理解，但是作为孩子的她无力反抗，只能忍气吞声地等待着自己独立的一天。

在两人交往了一段时间之后，一次通电话时，瑚子的父亲有事想跟她谈谈，这时候瑚子害怕地询问新是不是应该去。如果回答不要去，没过几天他父亲就突然失踪了，瑚子则因为过于自责而变得十分怯懦，不再有过去的开朗和笑容，并对新产生了极度的依存，再也无法回到正常的生活。如果鼓励她去与父亲谈谈，第二天瑚子就来电话告诉新，她与父亲的谈话很顺利，她也因此更多了解到了父亲的苦衷。

紧接着，没过几天就是圣诞节，新受邀来到瑚子家，这一天她的父母都不在，他们办了一场只有两个人的派对。也就在这个夜晚瑚子聊起了许多以前没有提过的往事。她坐在一架古老的电子琴前，她告诉新，虽然母亲从小一直很冷淡，但是在她小时候，父亲还是很爱护她的，而那部电子琴就是父亲瞒着母亲买给她的最初也是最后的礼物……

然而，第二天早晨到来，新发现瑚子已经不在自己身边，只留下一封离别的信。原来瑚子的父亲急需大笔金钱去救治他与外遇对象生下的儿子，出于无奈之下，以让瑚子参与城市里进行的某项危险的实验为交换条件获得了足够的金钱。而瑚子也自愿接受这一次交易，毕竟这是有生以来第一次感觉到被父亲所需要，她也真心希望父亲能够幸福。但是新并没有打算撒手不管，经过四处打听，在雾架“独有的情报源”的帮助下他在城市角落的一个废旧医院的地下室，找到了经过麻醉险些被一个神秘少女切断双手双腿的瑚子。两人在大家的帮助下一同逃离了箱庭市，来到了一个陌生的都市，努力开辟起新的生活。

一直以来，对母亲的暴行习以为常的瑚子，认为自己受到伤害是一种理所当然，每当新要她更爱惜自己的时候，她总是不以为然，因为她并不认为自己有那样的价值。正因如此，她才会总是做出莽撞和自我牺牲的行为。而这一次事件，面对死亡的恐惧和不得不与新离别的现实，她停滞的内心总算开始运转，开始期望获得属于自己的幸福。



·真奈篇·









在最初选择搭档的选项，如果选择雾架作为搭档，那么学校里的担当就会交给瑚子，而新和雾架两人则负责在学校周边和城市里做调查。在这一边两人掌握了两条线索，一是虽然没有公开，但距离鹤羽学园不远处的女子贵族学校里也发生了数起失踪案，这意味着整个城市里可能发生更多同样的案件。调查途中，雾架在女学院偶然与她久别多年的哥哥前园篝重逢。雾架的家是一座教堂，而父母则是神父和修女，可以说是一个典型的宗教家庭，而他的哥哥篝据说因为宗教派系不同而离开了家。如今他也在箱庭市里经营着一座教堂，同时也在女学院担任教师，因为相貌英俊还出现了不少信者。

第二，根据瑚子提供的情报，她的朋友在失踪之前似乎有偷偷地做过某种秘密的兼职，为了调查兼职的内容，雾架看中了箱庭市内专用SNS网站，称在上面出现过神秘兼职的招募。为了调查她也开始在SNS网站活动。

虽然有一定进展，但收获却一直很少。而进行这些调查的过程中，两人把一家咖啡厅当做“搜查本部”，经常在那里商谈，久而久之就与其中的店员兼店长女儿真奈熟识了起来。而另一方面，调查中新也明显感觉雾架有什么东西隐瞒着自己，而雾架表示那是与他们调查无关的事。在这里如果认为没办法相信雾架，那么故事就会进入真奈线。新退出调查，而在真奈的邀请下开始在咖啡厅打工。

随着故事的发展，新得知了真奈背后的秘密，她们一家来到箱庭市，是受到千羽大学教授的邀请，来到这里负责担任“秘密兼职”的中介人。大学研究机关一直在背地里进行着各种各样的实验，为了吸引大量志愿者参与实验，研究者们便以兼职的名义募集着需要用钱的人。而真奈的职责就是寻找这样的目标，为她们介绍合适的兼职，然后为兼职者打开通往实验场所的地下通道。实验的内容分为不同等级，最简单的A级大多数是一些调查问卷之类的内容，B级则具有一定危险性，比如新药的试用等，而在那之上还有更危险的C级。不过，通过真奈介绍的大多都是简单的内容，而偶尔会有一些习惯了的兼职者通过自己的渠道找到更高级的兼职，来到这里找她带路和开门……

通过金钱吸引人来进行不人道的实验，这个显然是不能够被允许的。作为“帮凶”的真奈也很清楚这一点，但是世界上总是有这样无论如何都需要金钱的情况。为了维持家庭的开销，真奈也必须接受这样的工作。而另一方面，真奈的母亲曾经因为被骗，而在不知不觉中参与到了诈骗中去，身上背负了巨额的罚款，现在不得不与真奈父女分离。即便是为了能够早日与母亲重逢，真奈也需要获得更多的金钱。得知了这一切的新，也决心陪伴在真奈的身旁，期望着有朝一日能够见到母女重逢的时刻。

·雾架篇·

在街道上做问询的过程中，新多次在路上遇到一个名叫瑠莉的神秘少女。与她交流中，新发现她的言行看起来比实际外表显得更加年幼，明显是有过什么不寻常的经历。她没想到雾架竟然认识这个少女。

雾架的家作为一座教堂，同时还兼顾着孤儿院的作用，有不少无家可归的孩子都在那里生活。瑠莉曾经也是如此。不过在半年多以前瑠莉被一对夫妇领养，雾架从那之后就没有再见过她。而可疑的是，雾架曾得到消息，领养她的那对夫妇带着她一起全家自杀了。如今见到瑠莉并没有出事，雾架很想让瑠莉回去跟她一起生活，然而瑠莉则表示自己不能去，自己还有“工作”要做，而且随时都有人在监视她，不可能逃得掉。不过在最后离别时，瑠莉将一张写有暗号的纸条交给了雾架，据说那是一个大人偷偷给她的，告诉她如果希望逃走就把这





张纸交给信赖的人。而雾架和新两人虽然根据暗号找到一家破旧的医院，却并没有在里面发现什么秘密。

另一方面，通过瑚子的相助，众人成功布下陷阱联系上了在 SNS 上招募兼职的真奈，并从她口中得知了关于兼职和实验的真相。而与此同时，在女子校做调查时，雾架哥哥的一个疯狂的信者少女缠上了雾架，指责雾架没有资格接近篝，而她自己才是被选中的人，作为证据，少女向雾架展示了自己长长的披肩之下的模样——她的整个左臂竟然消失不见了！

认定这猎奇事件与失踪案有关的雾架决定着重调查这条线索，然而就在这时雾架却突然失踪了。虽然缺乏线索，凭直觉来到之前去过的病院，并在暗号的提示之下，来到了地下室——在那里找到了全麻痹地躺在病床上的雾架和双手拿着手术刀的瑠莉。

原来瑠莉所谓的工作就是受大人们的指示，在这里进行“恐惧心”的实验，对带到这里来的人进行全身麻醉，然后在对方醒着的时候用手术刀一点点切掉他的身躯，但是实验后，有足够的血液和医疗手段保证受验者的生命……而瑠莉因为过去的经历，内心成长存在缺陷，她根本不知道自己所做的意味着什么。新在惊讶之余带着瑠莉和不得动弹的雾架一起逃回了家中。为了不再发生同样的事，雾架暂时将瑠莉安顿到了箱庭市之外的住所，而她则带着新，一步又一步走进真相。











首先，这时的红鹤会因为帮他们联系卖血的秘书突然失踪了，没有金钱维持现状的她们陷入了混乱，而雾架则出面揭穿了他们隐瞒的事实，并指出他们的血液全都被恶用来进行残忍的实验了。而因为瑠莉的离开，凶手们没有了实施者，实验无法进行，自然也便不再需要血液了。

紧接着，雾架声称认识一位千羽大学的教授，可以从他那里打听情报，然而来到大学的研究室，出现在他眼前的竟然是自己的母亲和久井礼。原来平时做着学校心理医生的礼的本职竟然就是在大学做研究的教授之一。在研究室，新找到了一本名叫『箱庭物语』的手写书籍，里面记叙的是雾架和新小学时候发生的事——新和雾架曾经当过一段时间的同学，并也像现在这样一起行动过，只是新并不知道记忆中的少女就是雾架。礼为了研究委托小学老师让学生们制作箱庭，其结果引发了孩子们之间的矛盾，新在其中受伤，一名教师自杀身亡。这次事件之后，世间对研究者的打压变得十分凶狠，许多研究都无法进行，于是一群研究者为了继续自己的研究而聚集起来，设立里箱庭都市——千叶市的计划，礼就是其创始人之一。而另一位研究者，同时也是礼以前部下的人，从年幼的雾架口中得知了事情原委，通过这场悲剧意识到利用普通人群进行研究是十分危险的行为，便站在了反对箱庭都市计划的立场上。

现在的雾架便是接受反对者们的委托在调查箱庭都市隐藏的秘密实验，而礼作为研究者，虽然分野不同但也知道残忍实验的存在。她一人的反对并不会影响实验的进行，她能做的就是把写有暗号的纸条交给瑠莉，以及与研究者们约定自己会保守秘密，取而代之的是不要对自己的儿子——新下手，这也就是新在救走雾架和瑠莉的时候能够安全逃出的原因。得知了这惊人真相过后，雾架又从礼口中得知了通往真相的最后一个碎片。不论是谁，不论支付了多大的金额，凡是被当成实验材料的人，一定

都是得到了本人或者家人的许可的。那么，雾架是为什么成为目标的呢？

为了结束这一切，雾架来到了哥哥篝经营的教堂，在那里见到了篝疯狂的一面。反对传统教义的篝，是一个疯狂的死亡崇拜者，着迷于在实验中被肢解同时又完美保存下来的受害者，于是在实验结束后偷偷地回收了本应该被放走的受害者，并加以杀害，然后当做自己的收藏品陈列起来。而他这种疯狂最终的目标竟然就是自己的亲妹妹雾架。眼看秘密被雾架拆穿，露出癫狂的他准备亲手杀了雾架来完成心愿，但是却被早已在门外埋伏着的警察们抓获，事件也就这样有惊无险的划上了句号。

最终人体实验的秘密并没有被曝光，世间对此事件的认知停留在了邪教的神父引发的连环杀人案的程度，但是由于事件波及范围太大，受制于世间的压力，研究者们决定避避风头，一定时间之内不会再进行同样程度的实验。但是不论研究者疯狂的探求心，还是人们对金钱的盲目需求，都不会从这个世界上消失，或许终有一天还是会有相似的事件发生吧。









General comments

◆总评◆

当 Cabbit 的第一作『翠之海』推出的时候，在玩家中间的评价可谓出现了严重的两极分化。其原因无非在“萌”和“悬疑”这两点上。虽然采用了主流萌系的萌系画风，虽然可攻略女主角都是一般意义上的萌妹子，但作品并没有给她们足够的空间卖萌，或者说，制作者并没打算通过废萌来吸引玩家。在游戏发售之前，官网上给本作的定位是“寻找真实碎片的惊悚剧”，再加上故事的舞台是一座封闭的洋馆，这让人很自然的联想到了推理系作品中的一大分类“館モノ”，即是以某个洋馆为舞台的推理剧。主人公一开始被扔到一个充满谜题的环境里，然后在各种危机之中一点点寻找真相……这样描述的话，『翠之海』的确包含悬疑元素，但是惊悚和推理这两种属性的差距并非一星半点。看完上文的介绍或许大家就明白，虽然追查真相是主人公的行动目标之一，但是这个真相却并不需要太多严密的推理过程，往往是故事发展到某一程度，会由其他角色告知真相；而惊悚，则主要表现为在这一过程中感受主人公和周围环境的变化，从而带来恐惧感。因此，如果过于期待本作的推理元素，那么失望的几率自然就比较高了。

那么，『翠之海』究竟是一部什么样的作品？——是一部在极限状态下的群像剧。或许这么说，大家会想到的往往是濑户口廉也的『天鹅之歌』等名作，与之对比之下我们不难发现，『翠之海』同样也是一个封闭而充满危机的环境，人们同样在与绝望做着斗争，登场人物也相互拉帮结派相互斗争……但是『天鹅之歌』萧条而颓废的描写着重刻画了人性的丑和美；『翠之海』则是为残酷的环境包裹上了温柔的外衣，以虚伪的平和来描写人物在绝望中挣扎的人间物语。在这过程中，除了剧本作者御厨みくり细腻的文笔为玩家带来了良好的阅读感，MANYO 谱写的乐曲更是本作能够“以气氛致胜”的主要原因。日常的平稳，人物内心的忧伤，面对绝望的恐惧，这些无不通过 BGM 淋漓尽致的表现了出来。仅凭音乐和作品的契合度来说，笔者愿意为本作给出最高级评价。

接下来，第二作『献给你的天空之歌』是同样乍看之下像一部普通的萌系作，但本质上却是在严肃地描写人与幽灵题材。当然，说严肃可能有些奇怪，毕竟幽灵和人类共存的舞台本来就是一个荒诞的设定，而这里的严肃，指的是剧本作者严格遵守了自己为剧本准备的设定，在此基础上描写了一个个多少带有残酷意义的故事，没有给人物和结局留下所谓的“退路”，更没有滥用“奇迹”。和前作『翠之海』相比，这款作品的选择分支减少了很多，但每一个继续都存在重大的意义，特别是进入个人线之后，错误的选择会毫不留情的将故事带进 BAD END。虽然作者用温柔的笔触描写了人和幽灵之间细腻的感情，整个故事配合音乐和柔美的画面营造出了温柔的气氛，但是却不能否定这个世界的残酷。

最后，第三作『箱庭逻辑』在前作两年之后才迟迟登场，虽然主力 STAFF 基本延续了下来，但是这款作品的印象却发生了改变。首先本作一开始就贴上了“悬疑剧”的标签，但与『翠之海』的惊悚不同，本次倒是偏向推理这一边。人物的主要行动便是在学校或是城市里进行调查，根据线索推倒结论，但比较特殊的是，本作如果以某条单线的角度来看，根本不构成推

理，就算是在最后到达了真相的雾架线，真相也并非是通过主人公推理得到的。而从整个作品的角度来看，本作却是让玩家参与到故事中，进行推理最终得出结论的过程。

本作系统中存在复杂的剧情锁，必须要在各条路线取得相应的钥匙打开其他路线里对应的锁才能继续进行故事。当然，剧情锁这种设定并不少见，但本作特殊之处在于，剧情锁并非为了煽情和铺垫，而是为了推理的进行。且不说其他路线之间的锁，最开始雾架线由于线索不够不能直通结局，要观看了其他所有路线，取得需要的情报，作为玩家的我们有足够的线索推导出真相，雾架线才会逐一解锁。换句话说，如果将游戏的舞台箱庭市当做摆在玩家眼前的沙盘，本作便是用一种类似 meta 的视点，让玩家通过观察沙盘的情况（也就是游戏过程）体验了一次完整的推理。

这一想法十分有趣，游戏中逐渐迫近真相的体验也不错，虽然推理部分本作却做得并不算突出，既不存在什么惊天的诡计也没有震撼的逆转，但从物语的角度来，本作在箱庭市这样一个看起来和平安全的舞台，描写了研究者的罪业，也说到了人性的善恶，而更多还表现了生活和金钱之间的关系。众多极具现实感的矛盾和情节也让人感慨良深。另外，在雾架线通关之后，还会得到最后一把钥匙，重新开启游戏会在各路线中看到补充剧情：譬如瑚子线最后是礼给雾架提供了情报，作为交换条件雾架今后不得向外部的反对者泄露都市的情报；萌美线里可以知道礼就是萌美的教授（上司），而萌美最初接近新是因为礼知道瑚子家境不好容易成为实验对象而想让萌美搅乱搜查，包括扭拐事件也是萌美策划的。这些细节可以帮助我们更全面的理解整个故事……这也算是制作者的用心之处。

纵观至今的三部作品，最能表现 Cabbit 这种想与普通萌系作划清界限的地方，就是每部作品里存在的大量 BAD END。『翠之海』自不用说，在一个随时可能被杀死的，完全看不到希望的环境里，如果选择了错误的路线，主人公或者女主角都可能会惨死。而最让人想吐槽的是每个角色路线里都必定死去的真希奈，在作中其实也存在自己的路线，而且还是存在二周目结局，但不论哪个结局最终她都无法逃离死亡。『献给你的空之歌』中几乎所有角色都存在 BAD END，而且往往是因为一个不留神的选择，或是稍稍逃避现实就会不堪设想，所以在奏菜线里一定不能因为可怜她而鼓励她逃避，在茉莉线也不能忽视她对身体的渴望，发现她的异常马上要报告老师。在『箱庭逻辑』里更像是融合了前两作的元素，玩家选择不当可能会让角色遭遇危机或是留下一生的后悔。让人印象深刻的是，如果再雾架线主人公没能在失踪之后及时找到她，她就会被瑠莉切断双腿，从今往后只能在轮椅上度过一生……







◆结语◆

前文我们也多次表述，Cabbit 作品里美与残酷的共存是一大特征，这是人心的希望和世界的现状的矛盾，也是希望和绝望的对立，同时也是作品温柔气氛与不妥协的展开的共存。Cabbit的这种执着让其作品包含了独特的韵味，这在当今业界实在难能可贵，但愿今后他们也能继续创造这样让我们沉醉其中的作品吧。



世界千年物語 II
Dream Catchers From the World
蝕



2015年fate新刊企划始
CatmooN
曾我诚个人本
好评热售中！
LADIES UNDER MOON
SOGA MAKOTO ARTWORKS
※既刊发售中※
CAT-Moo
NUDIST★WITCH
Kill la Kill Doujinshi
CATMOON ART WORKS
周边贩售中
http://doujin.bgm.tv/club/Catmoon
CATMOON

繁星、点亮梦的羁绊



纯爱向东方同人AVG

东方凋雨录—绯轮回之章

先行试玩版 星梦夜之章

2015年春 配信决定

R-180 No Science

2014-2015 provide



weibo:http://weibo.com/u/1070304392/

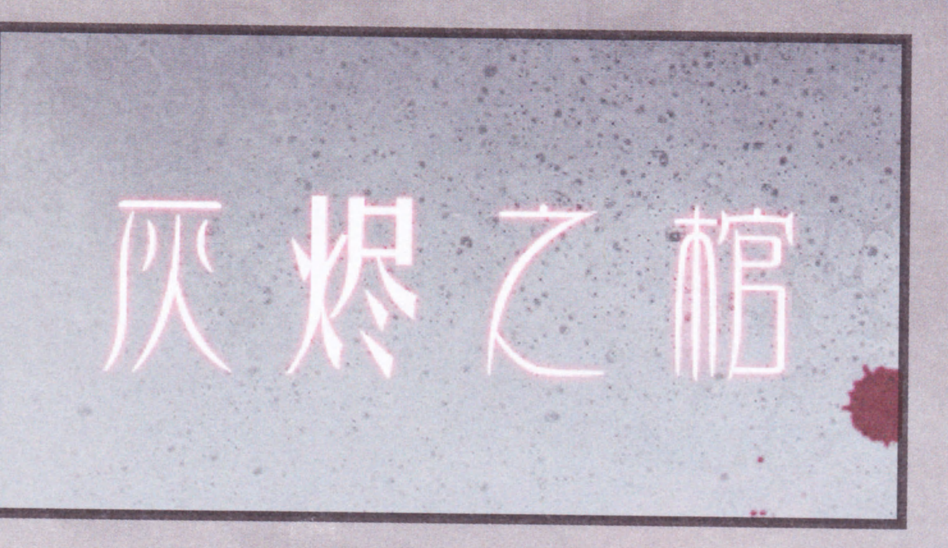
lofter:http://noscience.lofter.com/



2015
CALENDER

猫耳神社 http://blog.sina.com.cn/nekomedo

新浪微博@猫耳抱枕　淘宝店铺：BAKA屋



游戏介绍：

《灰烬之棺》是一款由中国大陆原创游戏开发团体－蓝天使制作组内核心成员 Ladomu 主创并制作完成的原创游戏，游戏类型为恐怖解谜类 RPG，虽然是恐怖探索解密类的 RPG 游戏，但本作的难度和恐怖程度均不高，本作也是蓝天使制作组正式发表的第一部 RPG 类型的原创游戏作品。

人物介绍：



黛莉：有着黑色秀发，沉稳冷静的少女。与柔弱的外表不同，有着坚强的内心。



莉琳：粉色短发，身穿洋装的少女，在阴森的洋馆中仍旧充满活力，对待黛莉非常热情。她真正的想法是……



伊恩：用衣领遮住脸，沉默寡言的少年，仿佛对一切漠不关心。面无表情的他，所考虑着的又是……



故事介绍：

少女与同学一起出游，而在约定集合的地点却谁都没有来。为了躲避突然降下的大雨，少女走进了陌生的洋馆。然而，随着不断探索，少女发现了难以用常识解释的异状。这座被灰烬笼罩着的洋馆的背后，究竟隐藏着怎样的真相？

游戏要素：

【游戏 时间】约 2 至 3 小时

【游戏 结局】Be：1 个　Ne：2 个　Te：1 个（二周目）

血腥描写：微量　战斗：无　追逐战：有　“震一下”要素：有

制作人员：

制作人：LADOMU

人物、立绘、CG：LADOMU

程序封装：雪夜之魂

测试人员 /DEBUG：水雨月冰璃、千夏、LADOMU

BGM/SE：

炼狱庭院

魔王魂

Pianos DauGe

甘茶の音楽工房

系统自带素材









『舰队 Collection』
铝合金酷黑明石钥匙扣
¥10







『舰队 Collection』
海豹岛风毛绒玩偶
¥60



舰队 Collection』
金刚海军平顶帽
¥20







『舰队 Collection』
人气舰娘实体收藏卡 113 枚 Set
¥15









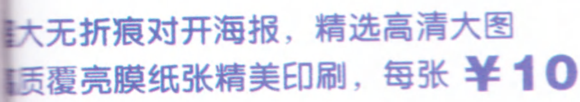






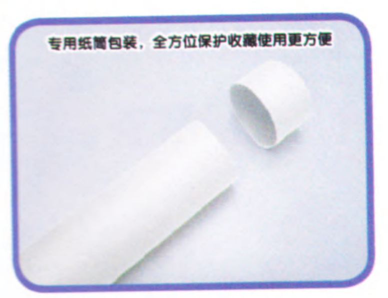




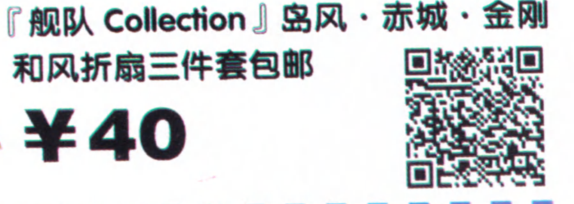


超大无折痕对开海报，精选高清大图
优质覆亮膜纸张精美印刷，每张 ¥10

FATE』『Lovelive!』『舰队 Collection』
高端定制对开海报每套
¥50







『舰队 Collection』岛风 · 赤城 · 金刚
和风折扇三件套包邮
¥40

『舰队 Collection』赤城仿瓷修复碗
¥20





『舰队 Collection』
金刚祈愿木制绘马
¥10







『舰队 Collection』
迷你连装炮挂饰
¥45





『Lovelive!』
精神污染投影笔每款
¥15







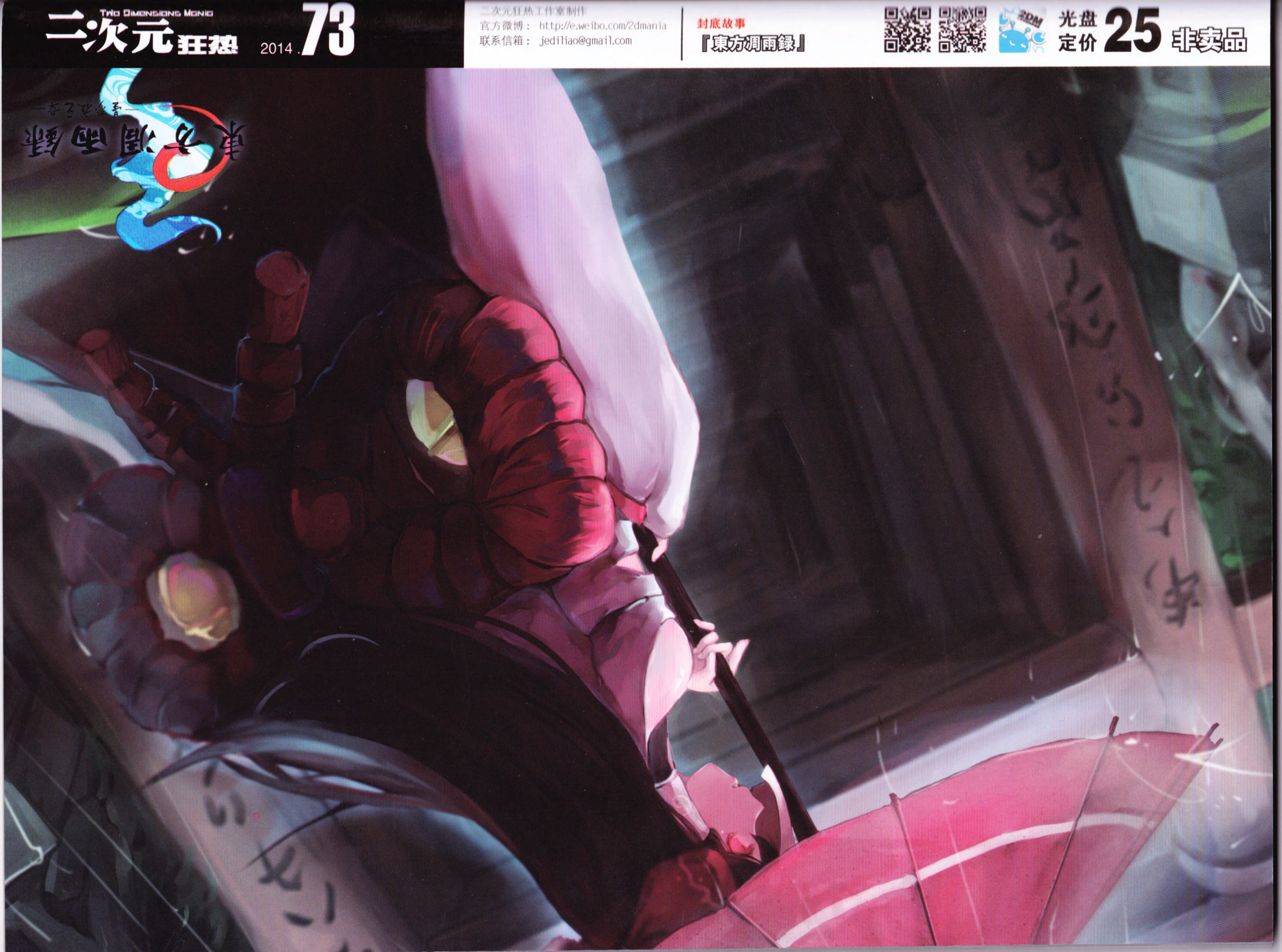


『舰队 Collection』
2015 年舰队航海历
¥~~15~~ ¥12.75

 +  =

『舰队 Collection+Lovelive!』
2015 年双台历套餐
¥20





二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
2014.73
二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
封底故事
『東方凋雨録』
2DM
光盘定价 25 非卖品